

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS**

JORGE HENRIQUE FUGIMOTO

**OS VIVOS, OS MORTOS E OS MORTOS-VIVOS: UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA
DO SERIADO *THE WALKING DEAD***

GUARULHOS

2015

JORGE HENRIQUE FUGIMOTO

**OS VIVOS, OS MORTOS E OS MORTOS-VIVOS:
UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DO SERIADO *THE WALKING DEAD***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Ciências Sociais da Universidade Federal de São
Paulo como requisito parcial para obtenção do título de
Mestre em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Mauro Luiz Rovai

GUARULHOS

2015

JORGE HENRIQUE FUGIMOTO

**OS VIVOS, OS MORTOS E OS MORTOS-VIVOS:
UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DO SERIADO *THE WALKING DEAD***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Ciências Sociais da Universidade Federal de São
Paulo como requisito parcial para obtenção do título de
Mestre em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Mauro Luiz Rovai

APROVADO EM: 23 DE NOVEMBRO DE 2015.

PROF. DR. PAULO ROBERTO ARRUDA DE MENEZES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

PROF. DR. JENS MICHAEL BAUMGARTEN
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Prof. Dr. Mauro Luiz Rovai, pela paciência, pelas incontáveis conversas e por toda a sua dedicação em contribuir para o nascimento e crescimento desta pesquisa. À FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pelo financiamento fornecido para a realização deste trabalho. À minha família e meus amigos, a base pela qual moldo o meu comportamento.

RESUMO

A imagem do “zumbi” ou “morto-vivo”, difundida através do cinema na forma como conhecemos hoje, teve como maior influência as produções cinematográficas de George A. Romero, desde 1968 com o filme *A noite dos mortos vivos*. Em 2010, o tema apareceu em formato seriado, pela rede de televisão norte americana AMC, com o título *The Walking Dead*, baseado no *comic book* homônimo e produzido por Frank Darabont e Gale Anne Hurd. A série acompanha o xerife Rick Grimes (interpretado por Andrew Lincoln), que após acordar do coma em um hospital vazio na cidade de Atlanta se vê obrigado a lutar por sua sobrevivência, e ao reencontrar sua família passa a liderar um grupo de sobreviventes, precisando tomar diversas decisões. Há o fim das formas de governo, da organização política institucional, do Estado, etc., e os restantes dos vivos tentam sobreviver, enfrentando o principal inimigo, que orienta essa “nova” organização, os *walkers*, uma espécie de humano “não-humano” portador de um único instinto: devorar carne humana. O objetivo deste trabalho é analisar internamente as cinco primeiras temporadas, investigando como aparecem construídas algumas questões sociológicas que envolvem o tema “civilização” e as relações estabelecidas pelos sobreviventes em um mundo “pós-apocalíptico”, como: a divisão das tarefas, o ambiente da cidade, a relação dos sobreviventes com a memória, a apropriação de novos espaços, aspectos sociais relacionados às refeições, a figura do líder, as relações de poder e dominação e os conflitos entre os grupos.

Palavras-chave: Sociologia. Sociabilidade. Civilização. Seriado Televisivo. *The Walking Dead*.

ABSTRACT

The image of the “zombie” or “living dead”, widespread through cinema in the way we know it today, had the greatest influence of George A. Romero’s cinematographic productions, since 1968 with the movie *Night of the living dead*. In 2010, the theme appeared in serial format, by north american television network AMC, titled *The Walking Dead*, based on the homonym *comic book* and produced by Frank Darabont and Gale Anne Hurd. The series follows the sheriff Rick Grimes (played by Andrew Lincoln), that after waking from a coma in an empty hospital in Atlanta is forced to fight for his survival, and after meet his family again passes to lead a group of survivors, needing to take several decisions. There is the end of government forms, institutional political organization, the state, etc., and the rest of the living people try to survive, facing the main enemy, that guides this "new" organization, the walkers, a kind of human “non-human” that carries an unique instinct: devour human flesh. The objective of this study is to internally analyze the first five seasons, investigating how show up constructed some sociological questions that involve the theme “civilization” and the established relations between survivors in a “post-apocalyptical” world, like: the task division, the city ambience, the relation of survivors with the memory, the appropriation of new places, social aspects related to meals, the image of the leader, power and domination relations and the conflicts between groups.

Keywords: Sociology. Sociability. Civilization. Television Series. The Walking Dead.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
Algumas questões teóricas do trabalho com o seriado <i>The Walking Dead</i>	10
CAPÍTULO I: CARTÃO DE VISITA – O SERIADO E SEUS ASPECTOS GERAIS.....	33
O <i>New Horror</i> e a destruição do corpo.....	33
As aberturas e créditos iniciais.....	43
Os <i>walkers</i>	51
Os sistemas de relações.....	57
CAPÍTULO II: AS CONFIGURAÇÕES DA SOCIABILIDADE NA TRANSIÇÃO ENTRE O ANTES E O DEPOIS DOS <i>WALKERS</i>	70
A divisão de tarefas entre homens e mulheres – primeiro momento.....	71
As vias e a cidade.....	79
Os vestígios da memória: as imagens fotográficas.....	89
CAPÍTULO III: OS USOS DOS ESPAÇOS E A INSEGURANÇA NA ERA DOS <i>WALKERS</i>	97
Saída da cidade e a vida na fazenda.....	97
A prisão e as comunidades: a delimitação de lugares privados.....	102
A divisão de tarefas entre homens e mulheres – segundo momento.....	110
O alimento e a alimentação na era dos <i>walkers</i>	118
CAPÍTULO IV: PODER, DOMINAÇÃO E LUTA POLÍTICA NA ERA DOS <i>WALKERS</i>	131
A figura do líder.....	132
As relações de poder e dominação e os procedimentos para sua manutenção.....	142
A instauração de conflitos entre os grupos.....	149
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	161
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	165
REFERÊNCIAS DA WEB.....	169

INTRODUÇÃO

A temática “zumbi” voltou a se popularizar nos últimos anos com o lançamento de diversos filmes, livros, jogos, incluindo uma grande passeata que vem ocorrendo em diversas cidades do mundo, a *Zombie Walk*¹. A figura do “zumbi” ou “morto-vivo”, difundida através do cinema, principalmente pelo gênero do terror, na forma como o conhecemos hoje, teve como maior influência as produções cinematográficas de George A. Romero². Seu primeiro filme *A noite dos mortos-vivos* (1968) contribuiu para a inovação do tema e influenciou a forma moderna de fazer filmes de terror, com baixo orçamento (se comparado aos valores gastos pela indústria cinematográfica em geral) e muita criatividade, conforme destacado por Jennifer W. Dotson (2006, p. 2). Romero utilizou cerca de US\$ 114.000,00 e inovou em certos procedimentos, como, por exemplo, a utilização de *Bosco Chocolate Syrup*, um xarope de chocolate como sangue falso, e entranhas de animais reais para simular partes de corpos humanos (DOTSON, 2006, p. 47).

Contudo, além dessas inovações, os filmes de Romero ajudaram a pontuar diferentes discussões de fundo social, como as que envolveram os eventos relacionados à Guerra do Vietnã, à luta social dos negros, aos assassinatos de Martin Luther King Jr. e Robert Kennedy e à aprovação, pelo Congresso dos Estados Unidos, de uma nova Lei dos Direitos Civis (para isso, v. DOTSON, 2006, p. 3-4). O filme também foi visto como uma analogia às manifestações ocorridas à época nos Estados Unidos, como a “Watts Riots”³ em 1965, onde humanos perseguiram, mataram e mutilaram outros humanos. Outras interpretações associaram o sentimento de impotência e a falta de controle sentida pelas pessoas naquele momento ao aparecimento desse novo tipo de “monstro”, que passou a ser representado pelo próprio ser humano. Além disso, conforme apontou Dotson, a seleção de um ator negro, Duane Jones, para ser o protagonista, bem como sua morte ao final do filme, por um grupo de

¹ “A *Zombie Walk* é uma marcha pública de pessoas vestidas de zumbi que acontece em diversas cidades do mundo. O evento surgiu na Califórnia em 2001, e desde 2006 vem sendo feito anualmente em São Paulo, sempre no dia 2 de novembro (Dia de Finados).”. Fonte: <http://zombiewalksp.com/sobre/>

² A figura do “zumbi” já possuía um longo histórico no cinema hollywoodiano anteriormente a Romero, desde o filme *White Zombie* (Victor Halperin, 1932), os diversos filmes lançados se relacionavam à forma como os diretores se apropriaram da prática do “Voodoo” e da cultura haitiana, conhecida por eles após a ocupação do Haiti pelos EUA, e transformaram-na em filmes de terror, ligadas ao exotismo e ao animalismo. (DOTSON, 2006, p. 5-6).

³ Revolta ocorrida no bairro Watts de Los Angeles, durou 6 dias e teve 34 mortos, 1.032 feridos e 3.438 presos. Desencadeada pela prisão de um jovem afro-americano, Marquette Frye, acusado pelo policial Lee Minikus de estar dirigindo embriagado, porém a questão principal dizia respeito à discriminação sofrida pelos afro-americanos de modo geral.

homens brancos, foi interpretada como uma metáfora à experiência dos negros nos Estados Unidos (2006, p. 56-57).

Em linha semelhante à adotada por Dotson, Kyle W. Bishop também evoca *A noite dos mortos vivos* (1968) como um filme que alterou os padrões pelo qual o “zumbi” era construído, destacando, sobretudo, a sua “função alegórica”. Como afirma o autor:

“A violência e as imagens grotescas não tinham precedentes no momento, auxiliando este filme de horror de baixo orçamento em suas funções como uma condenação alegórica das atrocidades do Vietnã, violência racista e a oposição ao movimento dos direitos civis. Chamado de “Gótico hippie” pelo teórico de cinema Joseph Maddrey, *A noite dos mortos vivos* protestou contra a guerra, por graficamente confrontar o público com os horrores da morte e desmembramento, e por abertamente criticar aqueles que usam a violência para resolver seus problemas. O filme politicamente subversivo capturou um culto de seguidores e continuou a fazer mais de \$30 milhões no mundo.” (2009, p. 17)⁴.

Por outro lado, Todd K. Platts apontou a importância do “zumbi”, enquanto “fenômeno da cultura pop”, para o entendimento da sociedade em que o produto está inserido. Platts também destaca como a Sociologia poderia contribuir com análises nessa direção, dado que para ele a “Sociologia (...) é idealmente equipada para descobrir o significado mais amplo da cultura zumbi e, deste modo, acrescenta aos debates em estudos do zumbi.”⁵ (2013, p. 3). Além disso, Platts enumera três vertentes acadêmicas na caracterização da questão do “zumbi”: 1) os “zumbis” são vistos como sintomas (“*Zombies as symptoms of social anxiety*” v. 2013, p. 5), isto é, tentar entender como uma produção cultural pode chamar a atenção para algum aspecto das sociedades em que são produzidas e consumidas; 2) pela maneira como a produção e circulação afetam o conteúdo do produto (“*Producing zombie culture*”, p. 7); 3) o modo pelo qual os consumidores recebem o produto cultural e o interpretam (“*Consuming zombie culture*”, p. 9).

⁴ “The violence and grotesque images were unprecedented at the time, aiding this lowbudget horror film in its function as an allegorical condemnation of the atrocities of Vietnam, violent racism, and the opposition to the civil rights movement. Called “hippie Gothic” by film theorist Joseph Maddrey, *Night of the Living Dead* protested the war by graphically confronting audiences with the horrors of death and dismemberment and by openly criticizing those who use violence to solve their problems. The politically subversive film captured a cult following and went on to make over \$30 million worldwide.”.

⁵ “Sociology (...) is ideally equipped to unsheathe the broader significance of zombie culture and, thus, add to debates in zombie studies.”.

Após a exibição de *A noite dos mortos vivos* (1968), diversos outros diretores retomaram a temática⁶. Na maior parte dos casos, o tema recorrente, seja em filmes, no seriado ou outras produções, principalmente nos últimos anos⁷, remetem ao fim do mundo, neste caso, mais conhecido por seus fãs como “apocalipse zumbi”. Em grande parte dessa produção recente haveria um colapso da “civilização” causado por uma epidemia, que faz com que os seres humanos que morrem, retornem sob a forma de “morto-vivo”, sem consciência e com um único instinto, alimentar-se de carne humana (ainda que em outras produções os “zumbis” alimentem-se de partes mais específicas do corpo, como o cérebro no filme de Dan O'Bannon intitulado *A volta dos mortos vivos*, de 1985), retransmitindo a doença.

Em 2010, o “morto-vivo” apareceu em formato seriado, pela rede de televisão norte americana AMC, com o título *The Walking Dead*⁸. Baseado no *comic book*⁹ homônimo de grande sucesso nos Estados Unidos, foi produzida por Frank Darabont e Gale Anne Hurd. Atualmente, a série irá iniciar a exibição de sua 6ª temporada¹⁰, provavelmente em virtude da repercussão das cinco temporadas anteriores. A série não é exceção à temática do “apocalipse zumbi”, nela também há o fim das formas de governo, da organização política institucional, do Estado, etc., e os restantes dos vivos lutam para sobreviver. Sobretudo, o principal inimigo, e que orienta essa “nova” organização, é o “zumbi” ou “morto-vivo”, uma espécie de humano “não-humano”, e não mais os monstros, os alienígenas – comuns nos filmes de ficção científica – ou as personagens de “russos”, “árabes”, “orientais” e “latino-americanos” de modo geral – em filmes de temática relacionada à espionagem, ameaças terroristas, violência urbana, etc. Como se o problema da ordem civilizacional estivesse na própria existência humana, e o ser humano por si só constituiria sua própria ameaça.

Nosso objetivo neste trabalho é analisar internamente o seriado *The Walking Dead* e investigar como aparecem construídas algumas questões sociológicas que envolvem o tema

⁶ Uma rápida busca no IMDB, com a palavra-chave “zombie”, aponta cerca de 2500 produções referentes ao tema. Ver http://www.imdb.com/keyword/zombie/?title_type=feature

⁷ Por exemplo, filmes como: *Extermínio* (Danny Boyle, 2002), *Madrugada dos Mortos* (Zack Snyder, 2004), *Zumbilândia* (Ruben Fleischer, 2009), *Guerra Mundial Z* (Marc Forster, 2013), e muitos outros; Livros como: *Apocalipse zumbi: Os primeiros anos* de Alexandre Callari, *O Guia de Sobrevivência a Zumbis* de Max Brooks, a série de livros *Apocalipse Z* de Manuel Loureiro, entre outros.

⁸ Ver <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>

⁹ História em quadrinho norte americana com lançamento periódico. *The Walking Dead* foi criada e escrita por Robert Kirkman e desenhada por Tony Moore, que pouco tempo depois foi substituído por Charlie Adlard. Para isso, ver <http://www.imagecomics.com/series/349/The-Walking-Dead>

¹⁰ A 6ª temporada tem previsão de estréia para o dia 11 de outubro deste ano, portanto, esta temporada não será incorporada a esta pesquisa.

“civilização” e as relações estabelecidas pelos sobreviventes em um mundo “pós-apocalíptico”. Para tanto, realizaremos, inicialmente, alguns apontamentos de fundo teórico e metodológico. Em seguida será iniciada a análise interna dos episódios que compõem as cinco temporadas da série. Desta forma, a dissertação está estruturada em quatro capítulos: no primeiro deles, será apresentado o seriado de forma geral, bem como, alguns elementos presentes desde o episódio piloto, como a destruição do corpo, as aberturas das temporadas, a apresentação dos mortos-vivos e os sistemas de relações presentes na trama. No segundo capítulo, a análise privilegiará a primeira temporada, onde serão discutidas algumas questões de fundo sociológico, como a divisão inicial das tarefas, o ambiente da cidade e a relação dos sobreviventes com a memória. No capítulo três apontaremos questões relacionadas à apropriação de novos espaços, a mudança na divisão das tarefas e aspectos sociais relacionados às refeições. No último capítulo, discutiremos a figura do líder, as relações de poder e dominação e os conflitos entre os grupos. Por fim, apresentaremos as considerações finais.

Algumas questões teóricas do trabalho com o seriado *The Walking Dead*

Em conjunto às produções recentes, o seriado objeto deste trabalho pode ser enquadrado na conceituação elaborada por Angela Ndalians, o *New Horror*. Como um subgênero do terror, essa nova safra de produtos não deixa de trazer influências das diversas produções já realizadas, havendo um forte destaque para as inovações realizadas por Alfred Hitchcock desde *Psicose*, quando inicialmente ocorreu a perturbadora confrontação do espectador com seus maiores medos, como o colapso da identidade, do sistema e da ordem (NDALIANIS, 2012, p. 15). Os filmes de terror são produções que abordam a travessia de uma fronteira, onde de um lado encontra-se a ordem e do outro o caos. Nestes novos produtos o monstro continua a existir e mantém sua função crucial: a corporificação do lado obscuro da sociedade, aquele que afronta as regras, a moral e a estrutura ideológica (NDALIANIS, 2012, p. 15). Por meio deste “inimigo” é que as estruturas são trazidas à análise e podem ter seu valor contestado, expondo a instabilidade que cerca nossa ordem social. Ao contrário do terror dos anos 90, com produções mais lúdicas, auto-reflexivas e com maior tendência à paródia, o *New Horror* envolveria as criações surgidas “pós-11 de setembro”, que empurraram impiedosamente a audiência a se chocar com uma alta carga de violência, destruição do corpo, sangue, vísceras, e, frequentemente, apresentando uma “crítica social que se recusa a

conter os socos” (NDALIANIS, 2012, p. 15)¹¹. Para Ndalians os temas bases dessas produções são: assassinato e exibição de violência sado-masoquista, perversão sexual, incesto e relação entre espécies diferentes, o retorno dos mortos e o canibalismo (2012, p. 16).

Em síntese, a primeira temporada do seriado acompanha a história do xerife Rick Grimes (Andrew Lincoln), que após acordar do coma em um hospital vazio em uma cidade vizinha a Atlanta, é obrigado a lutar por sua sobrevivência em um “novo” mundo, habitado pelos “mortos-vivos”. Ao mesmo tempo, tenta reencontrar sua esposa, Lori Grimes (Sarah Wayne Callies), e seu filho, Carl Grimes (Chandler Riggs), encontro que acontece no começo do segundo episódio. Após encontrá-los, Rick passa a liderar um grupo de sobreviventes, precisando tomar diversas decisões. Na segunda temporada, após fugirem de Atlanta, o grupo busca refúgio em uma fazenda isolada, cujo dono é Hershel Greene (Scott Wilson), um senhor que pretende defender sua família a qualquer custo. A temporada termina com um ataque à fazenda e com a fuga do grupo. Na terceira, o grupo encontra uma antiga prisão, utilizando a construção como abrigo. Ali enfrentam, além dos “mortos-vivos”, outros seres humanos, como é o caso do Governador (David Morrissey), líder de uma comunidade próxima. Na quarta temporada, após o declínio da prisão, consequência de um ataque do Governador, o grupo encontra-se dividido e tenta se reunir novamente. Na quinta, e última temporada a ser abordada nesta pesquisa, após o grupo conseguir se reencontrar e escapar do *Terminus*, eles vão em direção a Washington e no caminho encontram a comunidade de Alexandria.

A série obteve um sucesso imediato, devido, em grande medida, ao sucesso construído e alcançado pelo *comic book*¹², lançado em 2003. O episódio piloto¹³ teve recorde de audiência e foi visto por cerca de 5,3 milhões de espectadores nos Estados Unidos, o maior número obtido até então por um canal da televisão a cabo norte americana¹⁴. A audiência aumentou consideravelmente em relação aos primeiros episódios das temporadas seguintes: cerca de 7,26 milhões para o primeiro episódio da segunda temporada e cerca de 10,9 milhões

¹¹ “(...) *a social critique that refuses to hold back the punches.*”.

¹² O sucesso no EUA aconteceu de forma gradual ao longo dos lançamentos, em 2006 ficou evidente que o *comic book* havia alcançado um número expressivo de vendas, quando a edição número 33 se esgotou em 24 horas. Fonte: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/edicao-33-de-the-walking-dead-esgota-em-24-horas/>

¹³ Episódios piloto são típicos dos seriados televisivos nos Estados Unidos. Muitas vezes eles servem para que um projeto seja ou não aprovado em alguma rede televisiva, para em seguida ser apresentado ao público. É também por meio desse episódio que as grandes produtoras e canais de televisão podem medir o impacto inicial causado no grande público, analisando em seguida quantos episódios terá uma temporada, ou mesmo se a série terá continuidade.

¹⁴ Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/824113-the-walking-dead-estreia-com-recorde-de-audiencia-nos-estados-unidos.shtml>

para o primeiro episódio da terceira temporada¹⁵. O sucesso da série televisiva alavancou as vendas do *comic book* e, em um efeito de retroalimentação entre os produtos, os fãs da revista prontamente experimentaram o seriado, enquanto os telespectadores procuraram conhecer a revista¹⁶. Aproveitando o caminho aberto pela revista e pelo seriado, novos produtos foram desenvolvidos, como, por exemplo, diversos jogos eletrônicos (para *facebook*, computador, celular e vídeo game), cinco livros¹⁷, três temporadas de *webisodes*¹⁸ e uma nova série derivada que se passa no mesmo universo, intitulada *Fear The Walking Dead*¹⁹.

No Brasil, o primeiro volume da coletânea de revistas foi lançado em 2006 pela editora HQM, sendo relançado em edições mensais no fim de 2012. O seriado foi exibido primeiramente pelo canal de televisão a cabo *Fox* em 2010 e teve sua melhor audiência com a exibição do primeiro episódio da segunda temporada, com cerca de 1,47 ponto²⁰. A série teve sua estréia na rede aberta no início de 2013, na *TV Bandeirantes*, alcançando mais audiência que diversos programas ao vivo²¹ e liderando por algumas vezes a audiência semanal da emissora em São Paulo e no Rio de Janeiro²². Esse efeito notado entre os fãs²³, que passam

¹⁵ Fontes: <http://teleseries.uol.com.br/terceira-temporada-de-the-walking-dead-tem-grande-audiencia/> e <http://dailydead.com/the-walking-dead-season-3-premiere-breaks-records-with-10-9-million-viewers/>

¹⁶ Em 2011, o primeiro volume da coletânea de revistas, inicialmente lançado em 2004, contendo desde a primeira edição até a sexta, foi o *comic book* mais vendido do ano. Fonte: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/walking-dead-liderou-vendas-de-comic-shops-nos-eua-em-2011/>. Em 2012, as vendas continuaram crescendo e *The Walking Dead* liderou a lista anual dos quadrinhos compilados mais vendidos. Fonte: <http://diversao.terra.com.br/arte-e-cultura/hq-de-the-walking-dead-lidera-lista-de-vendas-em-2012,b286a908d4a1c310VgnVCM5000009ccceb0aRCRD.html>. Além disso, a centésima edição teve a tiragem inicial de cerca de 383.000 exemplares esgotada, tornando-se a mais vendida dentre os 15 anos anteriores. Fonte: <http://extra.globo.com/tv-e-lazer/numero-100-de-the-walking-dead-bate-recorde-de-vendas-5496771.html>

¹⁷ Quatro deles escritos por Robert Kirkman e Jay Bonansinga, cujo títulos são: *Rise of Governor* (2011), *The road to Woodbury* (2012), *Fall of the Governor - Part 1* (2013) e *Fall of the Governor - Part 2* (2014). O último livro foi escrito somente por Jay Bonansing e é intitulado *Descent* (2014). <http://www.thewalkingdead.com.br/livros/>

¹⁸ São episódios desenvolvidos exclusivamente para a web, lançados algumas semanas antes da estréia de uma nova temporada, contando histórias de eventos paralelos à narrativa principal. Uma estratégia para chamar a atenção ao seriado antes de seu retorno. Fonte: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/exclusives>

¹⁹ A série foi lançada em 23 de agosto deste ano e apresenta o mesmo formato que a série original, possuindo uma primeira temporada que irá ser exibida em seis episódios. Por outro lado, este seriado se passa na cidade de Los Angeles e aborda o início da epidemia que dá origem ao “apocalipse zumbi”. Fonte: <http://www.amc.com/shows/fear-the-walking-dead/exclusives/about>

²⁰ A maior das TVs pagas no horário e recorde da emissora no Brasil. Fonte: <http://televisao.uol.com.br/columas/flavio-ricco/2011/11/08/canal-fox-bate-recorde-de-audiencia-no-brasil-com-the-walking-dead.htm>

²¹ Fonte: <http://f5.folha.uol.com.br/televisao/1258803-the-walking-dead-tem-mais-audiencia-que-programas-ao-vivo-na-band.shtml>

²² Fontes: <http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/TabelasMidia/audienciadetvsp/Paginas/TOP-5-S%C3%83O-PAULO-SEMANA-02.aspx> e <http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/TabelasMidia/audienciadetvrj/Paginas/TOP-5-RIO-DE-JANEIRO-SEMANA-06.aspx>

pelos vários produtos oriundos da série, nos remete a um ponto levantado por Pierre Sorlin quando se referia, no seu livro *Sociologia del cine: la apertura para la historia de mañana* lançado originalmente em 1977, à seleção de filmes para um trabalho com imagens. Segundo o autor, um dos principais critérios para a seleção do objeto seria seu êxito de exibição. Como argumenta o autor:

“una realización que ha tenido un gran público y de la que mucho se ha hablado probablemente ha marcado más profundamente al público que un filme que nadie ha visto: al menos, ésta es una suposición que nos obliga a trabajar de preferencia con filmes conocidos.” (1992, p. 171).

Ainda que o autor se detivesse no filme e na função da exibição deste no cinema, a “suposição” que “obriga a trabalhar (...) com filmes conhecidos” também pode servir como justificativa para a escolha do seriado televisivo contemporâneo. Afinal, apesar de Sorlin (1992) tratar, preferencialmente, do cinema enquanto “objeto”, ele não deixa de tecer algumas considerações sobre a importância da televisão. Para ele, é nesse meio em que se manifestam mais claramente as “interferencias entre el espectáculo, los espectadores y la globalidad del medio social en que tal espectáculo se prepara, se emite, se recibe.” (SORLIN, 1992, p. 11). Por outro lado, a TV também ajudaria a criar certos “hábitos” e a “impor” determinados “modelos”, pois atingiria um público muito maior e de forma mais contínua do que o cinema (SORLIN, 1992, p. 12).

Sorlin explora um pouco mais algumas características da televisão em seu livro *Estéticas del Audiovisual* (2010). Por mais que o tenha escrito em um período diferente da história da televisão (o livro é de 1992), em que os programas eram tidos como mais simples, que a produção de significações, como ele mesmo afirma, ainda eram “mínimas”, ou mesmo as telas dos televisores ainda não possuíam as expressivas 60 polegadas de hoje e os “*home theaters*” estavam longe de se tornar populares, muitas de suas assertivas continuam atuais. A televisão teria aumentado as perspectivas sobre o audiovisual, por meio da multiplicação de programas e da sua capacidade massiva, modificando de cima a baixo os modos como se comportava o público (SORLIN, 2010, p. 17). Em oposição ao cinema, a televisão seria o reino do entretenimento e do público que está à deriva, flutuando entre sua programação. Por

²³ Além da divulgação pelos meios esperados de publicidade, não se pode deixar de apontar a divulgação informal entre fãs, que Ian Jarvie apontou como “correntes de opinião”, e que, como Paulo Menezes notou, “modernamente” podem ser observadas na divulgação feita “pelos vários canais criados pela internet (facebook, blogs, twitter etc)”. Ver: MENEZES, Paulo. *Tropa de Elite: perigosas ambigüidades*. RBCS - Revista Brasileira de Ciências Sociais, Vol. 28, nº 81, fevereiro de 2013, pp. 63-75.

outro lado, a televisão permitiria exibir diversas coisas que são perceptíveis a todos, por vezes revelando ou ocultando, mas atingindo uma infinidade de pessoas. Deste modo, ela seria um meio, que por sua força de distribuição, ajudaria na criação de representações e de modelos, mesmo que apenas em uma primeira instância. Como afirma Sorlin sobre a televisão:

“Instrumento poderoso y flexible, capaz de alcanzar casi todos los puntos del globo al mismo tiempo, la televisión, traspasada por sus propias *performances*, se volvió uno de los principales vectores de la comunicación.” (2010, p. 193)

Sorlin também chama atenção para a diferença entre o tempo do cinema e o tempo da televisão. Ao espectador de um filme pouco importa sua duração, ele ignora o fato de ter que ficar duas ou três horas na sala escura, pois aquele momento faz parte de sua programação para aquele dia²⁴. Na TV, por sua vez, diz o autor, haveriam dois sistemas temporais distintos: um para os emissores e outro para os receptores. Se por um lado, os responsáveis pela programação pensam na continuidade da exibição diariamente, por outro lado, os telespectadores são instáveis, escolhem o que e quando querem assistir, podendo mudar de canal conforme seu desejo e despendendo quanto tempo lhe convir. Para o autor, a televisão se desenvolveu nessa indeterminação temporal nascida do encontro entre a rigidez da grade de programação e a fluidez dos hábitos da audiência²⁵ (SORLIN, 2010, p. 196).

Em um registro diferente ao de Sorlin, Pierre Bourdieu, refletindo especialmente sobre o jornalismo na televisão, mas também sobre as características gerais deste meio, discutiu em 1996 a força simbólica que a televisão possui (1997, p. 13). Para Bourdieu, o que torna este instrumento tão importante é que, teoricamente, pode atingir todas as pessoas. Por outro lado, como é movido por investimentos de poucos, mas grandes, conglomerados de mídia, é possível facilmente tornar invisível os diversos mecanismos que possam exercer censuras aos conteúdos exibidos, o que torna a televisão um “formidável instrumento de manutenção da ordem simbólica” e de exercício de “violência simbólica” (1997, p. 20). A preocupação de Bordieu, embora voltada para o jornalismo e sua produção, com uma manipulação própria onde ocorre a constante ocultação de fatos significativos e a apresentação de fatos insignificantes como importantes, ainda assim nos é importante. Afinal, ainda que *The*

²⁴ Este ponto será melhor discutido adiante, mas vale ressaltar que os seriados televisivos por conta de sua narrativa mais complexa parece ter alcançado o mesmo efeito: assistir à televisão em um horário determinado passou a fazer parte do programa do dia do telespectador.

²⁵ Na época destes escritos a internet ainda não havia sido popularizada, portanto não existiam os *downloads* nem tão pouco o formato “*on demand*”, que permitiram à audiência fugir da rigidez da grade de programação e selecionar ainda mais o que e quando quer assistir.

Walking Dead seja uma série de entretenimento e que sua difusão ultrapasse as redes televisivas, ela mantém algumas das características acima levantadas. Além de ter sido produzido por um grande conglomerado midiático, o seriado tem alcançado grandes públicos através da difusão “paralela”, realizada via *internet*, construindo (e reforçando) construções simbólicas nas suas narrativas. Caberia, pois, ao cientista social ficar atento a tais aspectos.

Jason Mittell, por seu turno, chama atenção para as questões narrativas que diferenciam o cinema da televisão. Apesar, das produções cinematográficas terem sido fonte de inspiração para as práticas em produções televisivas, há de se ter em mente que estas mídias possuem diferentes estruturas narrativas (MITTELL, 2007, p. 156). Contrariando as visões pessimistas, segundo ele, adotadas por alguns autores, que enxergam a televisão como um meio de baixa qualidade e criativamente falido, Mittell acredita que diversos programas recentes, como algumas séries, têm utilizado estruturas narrativas interessantes e desafiadoras, ao utilizar técnicas inovadoras e criativas (2007, p. 163).

Além disso, se considerarmos, conforme Arlindo Machado, o vídeo (formato que é utilizado na televisão) como sendo um fenômeno de comunicação em que “uma mensagem é transmitida de uma comunidade de produtores ou emissores a uma comunidade de consumidores ou receptores.” (1997, p. 193), e que, devido à suas características próprias, “(...) as ‘possibilidades’ dessa tecnologia estão em permanente mutação e crescem na mesma proporção de seu repertório de obras.” (1997, p. 200), o seriado em tela permite ao pesquisador um interessante material para o qual podem ser feitas diversas perguntas e, a partir delas, análises aprofundadas.

Diferente de outros meios, em particular do cinema, o vídeo, segundo Machado, apresenta, entre outras características, uma imagem que é fragmentada, isto é, o todo, muitas vezes, é sugerido pelo detalhe, nunca sendo “revelado de uma só vez” (1997, p. 194). Isso leva ao predomínio de planos aproximados, em detrimento aos planos gerais, e a uma limitação estratégica do número de elementos que aparecem na tela, dado que o espaço trabalhado é reduzido. Ao contrário do cinema onde o filme é exibido em uma sala escura, “(...) o vídeo em geral ocorre em espaços iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o permanentemente (...)” (MACHADO, 1997, p. 198). Outras diferenças incluem a predisposição do espectador ao assistir um filme, em contraponto ao espectador da televisão que tenderia a ser mais disperso e distraído. Isso, no entanto, se ocorre nas séries, é reduzido por outros aspectos, dado que uma parte de quem a segue é formada por

aficionados, que estão (ou deveriam estar) atentos ao conteúdo com a intenção de não perder o sentido daquilo que é exibido.

Concomitantemente, há diferentes estratégias utilizadas na narrativa seriada que agem no sentido de “prender a atenção” do espectador, como destaca Machado. Segundo o autor, existem os “*ganchos de tensão*”, utilizados entre os comerciais e ao final dos capítulos, “Seccionando o relato no momento preciso em que se forma uma tensão e em que o espectador mais quer a continuação ou o desfecho, a programação de televisão excita a imaginação do público” (MACHADO, 2005, p. 88). Mittell (2007) também aborda pontos que mantêm diálogo com esta discussão. Em sua visão, as séries televisivas seguiriam, tipicamente, a estrutura episódica ou a serial. A primeira diz respeito aos modelos narrativos em que a história de cada episódio se encerra nela própria, onde o equilíbrio é perturbado no início, mas restabelecido ao fim, permitindo ao espectador assistir aos episódios sem qualquer comprometimento ou necessidade de ordenamento. A segunda estrutura, na qual se encaixa *The Walking Dead* e, por isso, nos interessa mais, diz respeito às histórias que se prolongam durante os diversos episódios, que requerem a atenção do espectador durante os diferentes capítulos, nos quais ele consegue reunir as informações e construir a história completa. Os eventos, nesta estrutura, alteram, especialmente, os relacionamentos entre as personagens, abarcando “correntes de causa e efeito” (*chains of cause-and-effect*). Mittell também destaca a presença daquilo que Arlindo Machado chamou de “*ganchos de tensão*”, apontando que os programas com estrutura serial negam a resolução total da trama e encerram os episódios com um ponto sem solução, apostando, assim, no interesse da audiência pelo próximo capítulo. Mesmo após a resolução de alguns pontos, diz ele, novos elementos sem conclusão são introduzidos para o aumento do suspense narrativo, na tentativa de manter o público (MITTELL, 2007, p. 163-164).

Outro fator importante, levantado por Machado e que ocorre nas diversas séries produzidas atualmente (e em outros tipos de programas como as telenovelas), e que, em certa medida, poderíamos incluir *The Walking Dead*, diz respeito ao “processo produtivo”:

“(...) (a produção se dá ao mesmo tempo que a recepção, ou com uma pequena diferença de tempo), que permite incorporar ao programa os acidentes do acaso e as demandas da audiência, através da expansão, enxugamento ou supressão das tramas paralelas.” (2005, p. 95)

Na leitura de Mittell, isso se encontra ligado ao que ele nomeia de “pressões institucionais” (*institutional pressures*), que abarcam as questões mercadológicas e comerciais, forçando os criadores a alterar personagens ou histórias em razão da busca por

maior audiência ou em resposta às reações dos fãs. Outros problemas podem ocorrer durante as gravações, pois tais programas apresentam narrativas constantes que estão sujeitas a fatos inesperados, como a morte de um ator, a desistência de outro, a gravidez, ou qualquer outro evento abrupto que force a alteração da história (MITTELL, 2007, p. 165).

De modo geral, os seriados televisivos ganharam mais atenção do público e da crítica ao longo das duas últimas décadas. Chamados de “enlatados” nos anos 80, ganharam sofisticação técnica e, com o advento da TV por assinatura e da internet, tornaram-se presentes no cotidiano de milhões de pessoas em todo o globo, universalizando temas e, assim, obtendo expressivos índices de audiência²⁶. Deste modo, em concordância com o desenvolvimento tecnológico e do formato em vídeo, como destaca Machado, tornou-se possível gravar o programa, armazená-lo, pular partes que não se quer assistir, acelerar a exibição, repetir determinada sequência, além de outras possibilidades dadas ao espectador. De tal modo a permitir uma “margem de autonomia”, pois nem sempre a leitura realizada pelo receptor é a mesma que foi proposta pelo emissor (MACHADO, 1997, p. 199). Por seu turno, Mittell, no artigo *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea* (2012), acredita que a TV a cabo e o videocassete contribuíram para que houvesse um controle maior pelo espectador, e, por permitir a gravação, tornaram possível a escolha de quando ver e rever episódios, ou mesmo deter-se sobre certos momentos mais complexos. Através do advento do DVD, um novo mercado surgiu e os fãs tiveram a possibilidade de colecionar seus programas favoritos, oportunidade bem aproveitada pela indústria midiática, que tratou de elevar ao máximo a criação de conteúdos com alto grau de “reassistência” (*rewatchability*). A Internet, para Mittell, também impactou a narrativa televisiva ao inaugurar um espaço no qual começou a ser criada uma “inteligência coletiva” em busca de informação sobre os programas, de modo a favorecer a discussão de teorias interiores aos programas, atraindo, assim, espectadores a um maior “engajamento” (2012, p. 35). Por fim, o autor observa a influência das diversas outras mídias digitais, nas quais se podem incluir os videogames e diversos *sites*, onde foram criados elementos que enriqueceram os mundos fictícios, para além da relação estrita que existia entre televisão e público.

A narrativa seriada também pode apresentar pontos interessantes para além de uma simples “repetição”, como ressalta Machado ao falar da série *The X Files*:

“Mas em condições de produção mais privilegiadas, é possível encontrar estruturas seriadas realmente interessantes, nas quais a

²⁶ Foram os casos do último episódio de *Seinfeld*, do lançamento da temporada final de *Lost* ou dos expressivos índices de audiência de *The Walking Dead*.

repetição torna-se, como na música minimalista, a condição inaugural de uma nova dramaturgia.” (2005, p. 89).

Ademais, a “serialização televisual” chama atenção ao “fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que sejam não apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso.” (MACHADO, 2005, p. 97). Por sua vez, Mittell avança sobre a questão narrativa ao elaborar a idéia de “complexidade narrativa” nos seriados. Nestes novos produtos a história possui uma posição central e permite às personagens estabelecerem diversos relacionamentos e dramas, ao mesmo tempo em que a trama se desenvolve. Os enredos paralelos são entrelaçados e geralmente se “colidem e coincidem” (MITTELL, 2012, p. 41). Essas histórias nos levam não apenas a conhecer um “mundo narrativo realístico”, mas nos empurram para a compreensão dos mecanismos e para a admiração das estratégias adotadas durante a realização dessas “pirotecnias narrativas” (MITTELL, 2012, p. 42). Como afirma o autor:

“Programas narrativamente complexos flertam com a desorientação temporária e com a confusão, possibilitando que os espectadores articulem sua habilidade de compreensão através do acompanhamento de longo prazo e do engajamento ativo.” (MITTELL, 2012, p. 47-48).

Em percepção semelhante, disse o filósofo francês Thibaut de Saint Maurice, em entrevista cedida à Folha de S. Paulo, autor do livro *Philosophie en Séries*, sobre a emergência das séries nos tempos atuais e sua manutenção das afinidades com certas demandas criadas pelo tempo presente: “Se eu tivesse sido professor nos anos 50, certamente o cinema é que teria chamado minha atenção, ou mesmo o *rock’n’roll*. Mas, hoje, o vigor criativo está nas séries.”²⁷. É a perturbação intelectual causada pela novidade, ou a novidade que busca nas perturbações intelectuais formas de se legitimar. No mesmo sentido, Slavoj Zizek disse em entrevista²⁸:

“A primeira questão que devemos fazer é: o cinema continua sendo ‘o’ meio? Há bons argumentos, não terei tempo de elencar todos para corroborar que o papel do cinema seja esse aparato ideológico hegemônico, quer dizer, se quisermos saber o que sonha uma sociedade, vejamos seus filmes! Mas acho que o novo fenômeno no mundo inteiro são as séries de TV, e não no sentido, como diria Hegel, de que o espírito do mundo está passando do cinema para os seriados.”

²⁷ SOUSA, Ana Paula. Assisto a séries, logo existo. Folha de S. Paulo, São Paulo, 14 fev. 2010. Ilustrada, p. E1.

²⁸ Fonte: <http://slavoj-zizek.blogspot.com.br/2013/03/sonhando-perigosamente-com-slavoj-zizek.html>

Ainda, insistindo na importância que os seriados televisivos passaram a ter, tanto para o público quanto para a pesquisa acadêmica, Jean-Pierre Esquenazi, no livro *As séries televisivas* (2011), chama atenção especialmente para as produções norte americanas, cujo desenvolvimento oferecido é singular. Segundo ele, a construção desses produtos se “manteve ambiciosa e plena de ensinamentos”, e prossegue:

“Tanto no plano dos modelos de produção, da invenção narrativa e genérica, da consciência de questões culturais, políticas, feministas, econômicas e sociais, como no da exploração de territórios ficcionais inéditos, as séries televisivas americanas continuam à frente das outras produções nacionais, que, em muitos casos, as copiam.” (ESQUENAZI, 2011, p. 11).

Apesar de ser um objeto científico com pouca atenção, os seriados tem sido foco de atenção de estudos e em diferentes áreas, devido principalmente ao número de pessoas que são alcançadas por suas exibições. Além do livro de Saint Maurice, outros filósofos relacionaram os seriados à filosofia, como é caso de William Irwin, que escreveu livros como *Seinfeld e a Filosofia*²⁹ e *Lost e a Filosofia*³⁰, Simone Regazzoni com o livro *A filosofia de Lost*³¹, ou mesmo o texto de Slavoj Žižek intitulado *Um dia de Cão*³², sobre a série televisiva *24 horas*. Outros estudos foram desenvolvidos em outras áreas, como na Comunicação por Fátima Regis, com os trabalhos *Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular*³³ e *Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas: uma análise das séries “Perdidos no Espaço” e “Lost”*³⁴, em conjunto com diversos estudantes. Na área da Imagem e Som, Glauco Madeira de Toledo escreveu o texto *Alegorias do comportamento Pós-Atentados de 11 de Setembro de 2001, em Lost*³⁵, publicado

²⁹ IRWIN, William. **Seinfeld e a Filosofia**: um Livro Sobre Tudo e Nada. Ed. Madras, 2004.

³⁰ IRWIN, William; KAYE, Sharon M. **Lost e a Filosofia**: A ilha tem suas razões. Ed. Madras, 2008.

³¹ REGAZZONI, Simone. **A filosofia de Lost**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2009.

³² ŽIZEK, SLAVOJ. Um dia de cão. Folha de S.Paulo. São Paulo, domingo, 29 de janeiro de 2006.

³³ RÉGIS, Fátima. **Da cultura de massa à cultura ciber**: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1269-1.pdf>>. Acesso em: 10 jul 2013, 15:09:00.

³⁴ RÉGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; COZZOLINO, Andrea; SANTOS, José Messias; AGUIAR, Mariana Ferreira; ROCHA, Saulo. **Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas**: uma análise das séries “Perdidos no Espaço” e “Lost”. 2008. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_160_lost.pdf>. Acesso em: 13 jul 2013, 16:16:00.

³⁵ TOLEDO, Glauco Madeira de. **Alegorias do comportamento Pós-Atentados de 11 de Setembro de 2001, em Lost**. 2010. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/27/25>>. Acesso em: 03 jul 2013, 14:25:10.

na revista online GEMInIS da UFSCar, relacionando a construção da narrativa do seriado à forma como os americanos reagiram aos atentados terroristas, e Francisco Beltrame Trento escreveu o texto intitulado *O seriado Lost: Intertextualidade, transmídia, inovação e modernidade líquida*³⁶. Voltados para o seriado *The Walking Dead* há trabalhos como *Além dos quadrinhos: apocalipse zumbi transmídia*³⁷, e o texto de Rafael Jose Bonal e Marina Pacheco de Souza, intitulado *A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de The Walking Dead*³⁸.

Além disso, os seriados têm propiciado um novo modo de consumo e uma imersão maior nos universos fictícios, devido ao momento que Henry Jenkins (2009) intitula como “cultura da convergência”. As relações estabelecidas entre o corporativismo e o consumidor estariam sendo alteradas por meio do encontro entre as diferentes mídias (novas e antigas), propiciando um maior poder de interferência do consumidor na produção e no consumo. Segundo o autor, “(...) a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.” (2009, p. 29).

Dentro do ambiente midiático estaria ocorrendo uma significativa mudança atribuída a duas tendências que somente aparentam ser contrárias: 1) as novas tecnologias que reduziram custos, aumentaram o alcance das produções e permitiram ao consumidor participar ativamente (armazenando, comentando, reutilizando o material, etc.); 2) as grandes empresas que cada vez mais dominam os diferentes setores da indústria de entretenimento, formando os grandes conglomerados de mídia. Na relação entre empresas e consumidores surgem diversas oportunidades de lucro (para as empresas) atendendo aos anseios do consumidor. Este, por sua vez, utiliza as diferentes tecnologias para se comunicar com outros consumidores, participando, de algum modo, do mercado. Neste novo panorama são necessários consumidores ativos, intitulados por Jenkins de novos consumidores, que devido às novas tecnologias migram entre os conteúdos, são mais conectados socialmente e podem tornar sua opinião pública quanto ao que consomem. Deste modo, o consumidor influencia não só as

³⁶ TRENTO, Francisco Beltrame. **O seriado Lost: Intertextualidade, transmídia, inovação e modernidade líquida**. 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2010/resumos/R5-2195-1.pdf>>. Acesso em: 30 jun 2013, 16:40:00.

³⁷ ROCHA, Thiago da. **Além dos quadrinhos: apocalipse zumbi transmídia**. Novo Hamburgo: Universidade FEEVALE, 2011.

³⁸ BONAL, Rafael Jose; SOUZA, Marina Pacheco. *A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de The Walking Dead*. **Razon y Palabra**, México, Número 82, Ano 18, mar-maio, 2013. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N82/V82/22_BonaSouza_V82.pdf>. Acesso em: 01 jul 2013, 14:20:00.

decisões quanto ao marketing de produtos, mas também quanto aos conteúdos que são produzidos.

The Walking Dead, assim como *Lost*, se encaixa nesse momento descrito por Henry Jenkins. Toda essa explosão midiática pode ser descrita pelo que ele chama de “narrativa transmidiática”:

(...) refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49)

* * *

Apesar de *The Walking Dead* chamar a atenção pelas inovações quanto à sua forma de exibição, com uma construção e narrativa que instigam algumas questões, nesta pesquisa pretendemos abordar somente as questões internas à série. Após o fim do “mundo como o conhecemos”, o fim do Estado e das instituições, quais reações e atitudes os indivíduos tomariam? O seriado expressaria o desejo latente do ser humano de destruir a civilização, de ser um “inimigo virtual da civilização”, como apontou Sigmund Freud em seu texto *O mal-estar na civilização*? Seria o sonho de viver em um mundo “sem amarras” sociais? Diversas perguntas poderiam ser formuladas tendo em vista o desenvolvimento da série. Mas a principal questão que a ela dirigimos, ao tomá-la como “objeto” deste trabalho, é: Quais aspectos sociais podem estar mobilizados na construção que o seriado faz da “civilização”, do fim da “civilização” ou mesmo do mundo “pós-civilização”? Visto que o seriado, pela circulação e repercussão que possui, obtém um sucesso que ultrapassa questões de fronteiras nacionais (através da distribuição pela TV a cabo e pela internet), seria possível ao investigador perceber, nas articulações internas de seus episódios, nos elementos estéticos que estes mobilizam, aquelas “discretas manifestações” - com juízos sobre as relações sociais -, das quais nos falava Siegfried Kracauer?

Se para Kracauer, como nos diz Miriam Hansen, o “processo de representação cinematográfica” capturara algo que era sentido naquele momento, pré-Segunda Guerra

Mundial, uma essência da vida moderna, tida como fragmentada, sem substância e vazia, o que seria possível capturar do “apocalipse zumbi”? Não deixa de ser interessante notar que Kracauer (1927 / 2009), mesmo que em um contexto e sentido totalmente diferentes, havia se referido aos “mortos-vivos”, isto é, pessoas que estão vivas, mas, ao mesmo tempo, parecem estar inanimadas, devido à falta de sentido em um mundo em que tudo parece ter se partido em milhares de pedaços. Ainda que com significações completamente diversas, os mortos-vivos de *The Walking Dead* também não podem ser o indício de aspectos sociológicos intrigantes na sociedade contemporânea? Para compreender um mundo fragmentado, dizia o autor, era preciso olhar para as manifestações que aparecem na “superfície” da vida, como dito em 1927, no início do artigo *O ornamento da massa*:

“O lugar que uma época ocupa no processo histórico pode ser determinado de modo muito mais pertinente a partir da análise de suas discretas manifestações de superfície do que dos juízos da época sobre si mesma. Estes, enquanto expressão de tendências do tempo, não representam um testemunho conclusivo para a constituição conjunta da época. Aquelas, em razão de sua natureza inconsciente, garantem um acesso imediato ao conteúdo fundamental do existente.” (KRACAUER, 2009, p. 91)

O importante seria olhar para esta “superfície” que se manifesta por meio do cotidiano, “de espaços e mídias culturalmente marginais e desprezados” e “rituais de uma cultura de massa emergente” (HANSEN, 2009, p. 14). Não seria o seriado, neste caso *The Walking Dead*, uma manifestação de “superfície” sobre a qual o sociólogo poderia se debruçar?

Sorlin comenta brevemente as contribuições e os problemas encontrados no trabalho de Kracauer, que foi o responsável por abrir o caminho para o que ele chamou de “sociologia del cine” ou “sociologia histórica”. Para ele, Kracauer se esforçou para tentar entender em que medida o cinema alemão anunciava o nazismo, relacionando o cinema com a sociedade que o produziu, porém de uma forma muito frágil: o cinema como reflexo da sociedade. Kracauer apresenta esta idéia baseado no que seria uma “mentalidade da época”, mas de uma forma muito vaga, somente descrevendo-a como uma espécie de psicologia popular de um determinado momento. Apesar de Kracauer avançar na busca de outras explicações menos fáceis de serem verificadas do que aquelas que eram dominantes, como as explicações política e econômica, para Sorlin o problema era que ele estava “ansioso por convencer” (1992, p. 41).

A partir da existência de traços psicológicos dominantes, advindos da pequena burguesia, Kracauer procurou encontrá-los nas obras cinematográficas e cometeu o exagero de indicar todos os dados “característicos”, que para ele eram possíveis de se conseguir ao

observar os filmes, como algo que indicava a “mentalidade” daquela época (SORLIN, 1992, p. 40). Kracauer, na visão de Sorlin, também teria cometido um erro comum aos diversos pesquisadores: utilizou o cinema como se este fosse a própria realidade ou algo que captasse a realidade. Outra crítica de Sorlin diz respeito à forma como Kracauer olhava para os filmes, a partir de uma visão fortemente arraigada pelo nazismo, que o pressionava a encontrar nos filmes nada além do que uma predisposição ao “hitlerismo”. Deste modo, ele faria o que os matemáticos chamam de “clase de equivalência”, ou seja, descobriria as mesmas cadeias de relações tanto nos filmes como na sociedade, repetindo e descobrindo o mesmo, tanto em um quanto em outro (SORLIN, 1992, p. 41).

Sorlin discorda em outros pontos sobre Kracauer. Em primeiro lugar, Kracauer tomava a “*mentalidad de una nación*” como algo global, enquanto que para Sorlin deveria se ter a consciência de que o trabalho na verdade apenas descobre um “*caracter estrecho, limitado y parcial de cada una de las expresiones ideológicas de um período dado*” (1992, p. 42). Portanto, o período do cinema alemão estudado por Kracauer mostraria somente uma fração do campo ideológico anterior a Hitler e não a totalidade como ele mesmo havia afirmado. Em segundo lugar, para Sorlin, Kracauer exagerou a importância do cinema, por acreditar que o filme seria um documento mais verdadeiro do que outras fontes, além de ter acreditado no fato de que devido ao público ser tão variado, a sociedade estaria ali representada. Sorlin, por sua vez, acredita que a imagem captada não é a realidade, mas uma percepção sobre a vida real, uma reconstrução imaginada pelos realizadores do filme, nada além do que “*representações*” (1992, p. 42). Se por meio do público pudesse ser realizada uma leitura do que corresponderia aos anseios e desejos da sociedade, bastaria realizar um levantamento estatístico, sem precisar analisar os filmes em si. Por último, Sorlin destaca que “*faltaba a sus [Kracauer] estudios una reflexión sobre los materiales utilizados por el filme, y sobre las relaciones existentes entre el cine y su público.*” (1992, p. 43).

Mas, apesar das críticas, Sorlin não deixa de notar a importância da obra de Kracauer:

“En 1947, el libro de Kracauer era una novedad notable. Aun cuando sus insuficiencias aparezcan hoy, no parece que se le haya superado: la sociología del cine sigue estableciendo relaciones de homología entre los filmes y el medio en que nacen. Considera una especie de vaivén entre el cine y la sociedad: la sociedad impone un cuadro, es un peso que abrumba a los realizadores; sin embargo, los cineastas no tratan de ‘copiar’ esta realidad; la transponen, le dan una visión de perspectiva que revela sus mecanismos y aclara sus trasfondos.” (1992, p. 41).

Sorlin acrescenta que concorda com o pensamento de Kracauer sobre o cinema, ao perceber a existência de muita coisa para além de um simples filme. Pois, haveria neste objeto algo intrínseco a ser revelado, como as preocupações, as tendências e as aspirações da época na qual o filme foi produzido. Sorlin a partir de sua própria idéia de ideologia a equipara com a idéia de Kracauer em tentar buscar algo além do desequilíbrio político e econômico com o objetivo de entender a Alemanha daquele período. Seria preciso levar em consideração o “estado de espírito de los alemanes, sus menesteres, sus temores, y el cine abre la vía para estudiar esos diferentes dominios, nos [Sorlin] sentimos completamente de acuerdo com él [Kracauer].” (SORLIN, 1992, p. 42).

* * *

O seriado – assim como o cinema – em si não possui qualquer pretensão de constituir um sentido único ou um sentido verdadeiro, mas permite, e algumas vezes até persegue, múltiplas linhas de entendimento para as imagens. Apesar da existência dos diferentes significados, essa possibilidade torna-se finita dentro do alcance do leque de signos possuídos pelo espectador, que reagrupa os elementos icônicos e tenta ordená-los a partir de sua própria bagagem social, obtendo, deste modo, uma mensagem. Portanto, a imagem não “fala” por si mesma, mas é interpretada. Sobretudo, essa interpretação encontra-se muitas vezes cerceada pela continuidade narrativa do filme ou série, que são constituídos por uma montagem de planos imagéticos, de forma sequencial e acompanhados por sons (música, diálogos, narração, voz-off). Ao isolar um plano seria possível abrir brechas para inúmeras interpretações, por outro lado, se este mesmo plano é apresentado em determinada ordem, com uma sequência anterior e uma sequência posterior, sua posição neste desencadeamento de imagens guia e provoca determinada leitura (esta será a interpretação geralmente adotada pelo público). Para além desses elementos, Sorlin enumera alguns pontos dentro de um filme que exercem um grande papel para a delimitação da leitura, são eles: o jogo de câmera, a montagem e os diálogos (1992, p. 56).

O pesquisador está sujeito a este movimento no qual o filme lhe joga, porém, como afirma o autor, ao pesquisador cabe um importantíssimo papel: “No existe una significación inherente al filme: son las hipótesis de la investigación las que permiten descubrir ciertos conjuntos significativos.” (SORLIN, 1992, p. 49). Portanto, a hipótese levantada serve como uma lupa a guiar o trabalho do pesquisador entre as diferentes possibilidades de entendimento de um produto audiovisual. A principal hipótese adotada neste trabalho é a de que o seriado

The Walking Dead, por meio de uma série de elementos significantes, pode ser lido sob a ótica das questões relacionadas com a noção de “civilização”, em que a era dos mortos-vivos, tempo fictício no qual se passa o seriado, ao tratar da sobrevivência em um mundo onde ocorreu a destruição das suas instituições e formas de organização, nos permitisse colocar questões sobre a reconstrução do mundo “pós-apocalipse”. Em outros termos, ao analisar o seriado acompanhado de certas leituras feitas pela Sociologia sobre civilização, e pontuando neste produto audiovisual alguns tópicos afins a esta discussão (como, por exemplo, a divisão de tarefas entre homem e mulher, regras de etiqueta e alimentação, a violência, o poder e a construção de lideranças, etc.), pretendemos identificar como aparecem construídas, na série, as “novas” formas de convivência (em seu sentido mais amplo), entre indivíduos, entre grupos e entre vivos e mortos-vivos. Evidentemente, *The Walking Dead* não é uma encenação baseada em suposições científicas sobre como seria o mundo depois do fim das estruturas. Isso, no entanto, torna ainda mais rica a possibilidade de análise, uma vez que os vários aspectos da sociabilidade mostradas no seriado remetem imediatamente às apropriações realizadas em uma era anterior aos zumbis. Portanto, a permanência de nossos hábitos e modelos, cotidianos ou não, avançam na produção da vida no mundo mesmo depois que boa parte da humanidade foi dizimada.

Tendo em vista a hipótese levantada, a análise privilegiará tanto os aspectos formativos do produto audiovisual (a cor, os movimentos de câmera, a edição, a trilha musical, a construção de personagens, etc.) como seu enredo. A idéia não é fazer com que o seriado sirva para ilustrar os conceitos sociológicos, mas sim que a atenção aos aspectos estéticos e aos conceitos da Sociologia possa polemizar as possíveis razões da temática “zumbi” estar tão presente nas produções contemporâneas, especialmente em uma série televisiva consumida por milhões de pessoas em todo o planeta.

Não podemos deixar de lado a elucidação de alguns problemas que possam surgir no decorrer da análise. Como alertava Sorlin (1992, p. 169), é preciso ter certos cuidados ao tratar de objetos que envolvam imagem. Primeiramente, é necessário ir contra a idéia de que a imagem em tela seria o retrato mais fiel da realidade. Além do mais, nossa percepção – bem como a dos realizadores – também é fruto de um ato social, isto é, ela se fixa, seleciona e organiza o que é exibido de acordo com os padrões aos quais estamos acostumados. Como afirmou Sorlin:

“Un filme no es ni una historia ni una duplicación de la realidad fijada en celulosa: es una puesta en escena social, y ello por dos razones. El filme constituye ante todo una selección (algunos objetos y no otros),

y después una redistribución: reorganiza, con elementos tomados en lo esencial del universo ambiente, un conjunto social que, por ciertos aspectos, evoca el medio que ha salido pero, en lo esencial, es una retraducción imaginaria de éste.” (1992, p. 169-170).

Para Sorlin, assim como para nós, o filme projeta um mundo que foi construído, e cabe ao pesquisador entender quais as “leis que regulam [o filme]”, ou seja, investigar a forma como o mesmo foi concebido. Além disso, este é um produto (se aceitarmos uma equiparação entre filmes e séries) que um grupo de pessoas produziu, elegeu determinadas imagens e definiu as formas de realizá-lo, para então reorganizá-lo e, por fim, lançá-lo. Deste modo, o filme (e os seriados) perpassa os próprios interesses dos produtores, mas, sobretudo (talvez mais em um seriado televisivo do que no cinema) é transpassado por interesses do público e dos financiadores. Neste sentido, como afirma Sorlin:

“(…) un filme no nos aparece como un aspecto, un fragmento de la ideología em general, sino como un acto por el que um grupo de individuos, al escoger y reorganizar materiales visuales y sonoros, al hacerles circular entre el público, contribuye a la interferencia de relaciones simbólicas sobre las relaciones concretas.” (1992, p. 171).

Deste modo, apesar de Sorlin referir-se ao cinema e não à televisão ou aos seriados televisivos, é possível utilizar grande parte de seus apontamentos e cuidados metodológicos para a análise proposta por este texto. Em alguma medida, a construção dos episódios de uma série mantém certo paralelo com o cinema, dado que muitas das conquistas no uso de técnicas e de elementos expressivos da organização de produtos de entretenimento do vídeo ou da televisão foram, em grande parte, experimentados anteriormente no cinema para a construção de filmes.

* * *

Antes de avançarmos, resta esclarecer um último ponto: o que está posto em cena quando falamos sobre “civilização”, “mundo civilizado” ou mesmo em “pós-civilização” ou “fim da civilização”? Dentro destas idéias haveria imbricada uma noção vaga que opõe os conceitos de “civilização” e “natureza”. Esta oposição geralmente realizada enraizou-se ao longo de todo o período de desenvolvimento da palavra “civilização”, como é possível verificar no estudo feito por Jean Starobinski e apresentado no livro *As máscaras da civilização* (2001). O termo “civilização” foi derivado inicialmente do verbo “civilizar”,

quando foi transformado em substantivo e serviu apenas como um entendimento jurídico³⁹. Somente a partir do final do século XVIII é que se passou a utilizar o termo no sentido “moderno”. Ao longo dos séculos a palavra passou por diversas alterações acerca de seu sentido, porém sempre permeada pela comparação que se fazia entre o “mundo europeu” (civilizado) e o “mundo dos colonizados” (tidos como selvagens, pertencente à natureza).

Inicialmente, Starobinski destaca que a palavra abrangia uma série de características do que tornavam as pessoas “civilizadas”, tais como o refinamento, a educação, o desenvolvimento da arte, da ciência, da indústria, e etc. “Civilização” era o nome dado ao processo e ao resultado dele, como algo cumulativo. O conceito então passou a caminhar ao lado da idéia de “progresso” que teria surgido, mais ou menos, ao mesmo tempo. A partir dessa primeira conceituação e tendo como base o modelo evolutivo, passou-se a acreditar que existiriam etapas de desenvolvimento da “civilização”. Starobinski destaca o uso feito por Ferguson, em 1752 na Inglaterra, que opôs (através da atividade econômica e da subsistência dos povos) “os selvagens”, em um degrau mais baixo, que viviam de atividades exploratórias como a coleta de alimentos e a caça, e em um degrau mais elevado as “nações industriais e comerciantes”. Em seguida muitos outros autores passaram a utilizar essa idéia, o “selvagem” e o “bárbaro” deveriam passar por um “processo civilizador”, tal como a Europa, e só então se tornariam “civilizados”.

Consequentemente, se a “civilização” passa a ser vista como um processo e um resultado, também é possível conceber que comessem a surgir idéias de que existiriam diferentes processos para as diferentes sociedades, constituindo, deste modo, um leque com diversas “civilizações”, cada qual com seu desenvolvimento particular. Starobinski atribui o início dessa vertente a Mirabeau, que utilizou a palavra pela primeira vez na França, em 1756, no sentido de que a história do povos seria cíclica e diversa, com períodos alternados de “bárbarie” e “civilização”.

Com o desenvolvimento do uso da palavra, alguns autores perceberam que a oposição feita entre “civilizado” e “bárbaro”, não mais convinha, pois nas próprias sociedades tidas como “civilizadas” exercia-se uma “violência dissimulada”. Starobinski afirma que desse questionamento surgiu a idéia de “civilização” como um ideal a ser buscado: “A crítica se exerce, então, em duas direções: crítica dirigida contra a civilização; crítica formulada em nome da civilização.” (STAROBINSKI, 2001, p. 20).

³⁹ “Termo de jurisprudência. É um ato de justiça, um julgamento que torna civil um processo criminal. A *civilização* se faz convertendo as informações em investigações, ou de outra maneira.”, Starobinski (2001, p. 12) retirou essa definição do *Dicionário universal* (Trévoux) de 1743.

A partir do momento em que o conceito de “civilização” passou a ser pensado como um ideal a ser perseguido, e relacionado às idéias de “perfeição” e “progresso”, passou-se a acreditar que existiriam as “falsas civilizações”, o que, como consequência, gerou a crença no seu contrário, a existência das “verdadeiras civilizações”. Por meio disto, a “civilização” adquiriu, nas palavras de Starobinski, uma “aura sagrada”, em contraponto à demonização iniciada contra o seu oposto, a “bárbarie”. Para além disso, o conceito (não somente para o conceito aqui em pauta, mas para tudo aquilo que adquire uma “aura sagrada”) passou a ser defendido com extrema rigidez, da forma como Starobinski adverte:

“Na excitação da eloquência, torna-se permissível reclamar o sacrifício supremo em nome da civilização. O que significa dizer que o serviço ou a defesa da civilização poderão, eventualmente, legitimar o recurso à violência. O anticivilizado, o bárbaro devem ser postos fora de condição de prejudicar, se não podem ser educados ou convertidos.” (2001, p. 33)

Grande parte do discurso sobre a “civilização” foi apropriado pelos teóricos a favor da Revolução Francesa, Starobinski destaca que no período pós-revolucionário houve também uma apropriação inversa, por aqueles que eram contra a Revolução. No final de 1790, Edmund Burke confluíu os antigos valores religiosos e de cavalaria com o conceito de “civilização”, para ele, segundo Starobinski, o fim destes valores levariam os homens à “bárbarie”. Dessa alteração de sentido, surgiu uma nova caracterização do perigo à “civilização”, pois acreditava-se então que a ameaça seria interior a ela própria e não mais advinda de um mundo exterior, tido como “selvagem” e “bárbaro”. Como afirma Starobinski, passou-se a crer que “Alguma coisa, na civilização, trabalha contra a civilização.” (2001, p. 40).

Deste modo, após um certo período, alguns autores, como Benjamin Constant, conceberam a “civilização” não só como sinônimo de desenvolvimento estrutural, econômico, artístico, científico, etc., mas também como algo referente ao progresso humano, no qual os indivíduos aperfeiçoam suas qualidades pessoais e intelectuais. Para Guizot, segundo Starobinski, neste mesmo sentido, era preciso instruir os homens para desenvolverem a técnica, mas, do mesmo modo, era preciso propiciar a educação para produzir seres livres e racionais.

Somente na Alemanha e no século XIX, como ressalta Starobinski, é que se estabeleceu uma confrontação entre os conceitos de “cultura” e “civilização”. Para ele, foi Nietzsche quem fortemente fez esta distinção: “(...) a civilização não passa de adestramento,

repressão, encolhimento do indivíduo; a cultura, ao contrário, pode ir de par com a decadência das sociedades, pois consiste na expansão das energias individuais.” (2001, p. 47). E foi somente Freud quem fez a união entre os termos. Para Starobinski, de certa forma, ainda perdura a distinção entre “cultura” e “civilização”, pois é facilmente perceptível notar dentro de uma “civilização” diferentes “culturas”, como a “popular”, a “urbana”, etc.

Anteriormente a Starobinski, Theodor W. Adorno e Max Horkheimer haviam debatido a questão do conceito de “civilização” a partir dessa oposição aparente com o conceito de “cultura”, no livro *Temas básicos da sociologia*, lançado em 1956. Para além do traçado histórico que eles realizam, desde Possidônio, na filosofia da cultura dos estóicos, passando por Dante, pela filosofia da cultura russa, Marx, Rousseau e Kant, cabe aqui ressaltar os comentários a respeito de Freud. Para os autores, a teoria freudiana avança ao ser contra a divisão entre os dois conceitos. Pois como eles afirmam: “Os aspectos da chamada civilização, de que hoje sofremos, também já estavam presentes nas tão celebradas épocas de Cultura.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 98). Todos os apontamentos negativos com relação à “civilização”, como o caos ou a monstruosidade, não advém do próprio conceito. Mas a irracionalidade está ligada à forma como a própria racionalidade age, e, portanto, o “mal” não é consequência da racionalização. Deste modo, a “negatividade” que muitos acreditavam ser causada pela “civilização” não será extinta com o retorno à “cultura”, pois este “mal” estaria relacionado à esfera econômica que se apropriou da tecnologia e marginalizou os homens do “processo de produção de bens”. A extinção de todo aquele “mal” que a “cultura” prometeu, “(...) será realizado pela civilização quando esta for tão livre e ampla que não exista mais fome sobre a Terra.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 99).

Retomando Starobinski, o termo “civilização”, utilizado atualmente, reflete todas as faces que o mesmo já adquiriu ao longo dos séculos, assumindo, de certa forma, partes de cada uma dessas teorias e visões ocidentais. A “civilização” é vista ora como causadora de um mal, ora como sofredora de um mal. Para Starobinski, o conceito “civilização”, tal como ele investigou, engloba duas visões: 1) civilização-valor, que “constitui uma norma político-moral: ela é o critério que permite julgar e condenar a não-civilização, a barbárie.”; 2) civilização-fato, condiz à realidade que cerca as sociedades, “a organização presente das sociedades industriais” (2001, p. 51), incluindo o material e estrutural. Portanto, em sua visão, o conceito “civilização” deve comportar uma crise que surge do choque entre essas duas visões. Há uma crítica que está inserida dentro da civilização-fato e se utiliza de sua linguagem, mas que de algum modo tenta formular uma civilização-valor. Para Starobinski,

existe uma grande quantidade de definições do conceito “civilização”, tal como ele afirma: “Ora, é evidente que, apesar de sua imprecisão, esse termo designa o meio humano no qual nos movemos, e em que respiramos o ar cotidiano: *in eo movemur et summus*.” (2001, p. 54). Starobinski termina analisando o escrito de J. L. Borges, “História do Guerreiro e da Cativa”, concluindo – o que o aproxima ao pensamento de Freud – que: “A oposição entre a civilização e a barbárie equilibra-se em uma suspensão interrogativa. Isso não leva a renegar a civilização, mas a reconhecer que ela é inseparável de seu avesso.” (2001, p. 56). Sobretudo, a passagem de um extremo ao outro não demora tempos para ocorrer, mas pelo contrário, muitas vezes se dá repentinamente.

Adorno, por sua vez, no texto *Educação após Auschwitz* publicado pela primeira vez em 1967, já havia concordado com algumas idéias freudianas, como a de que a própria “civilização” causa, e aos poucos aumenta, aquilo tido como “anticivilizatório”, devido principalmente à uma pressão social que continua a se impor com cada vez mais força, culminando em sua multiplicação até uma “escala insuportável”. Deste modo, ele ressalta o sentimento que surge nas pessoas – uma espécie de “claustrofobia” – por meio da intensa socialização, causada por uma “rede densamente interconectada” que enclausura o indivíduo. Neste sentido, surge um movimento ambíguo do qual as pessoas não conseguem escapar: quanto maior se torna a densidade da rede, mais o indivíduo tenta se desprender dela; porém, é justamente por essa maior densidade, que torna-se gradativamente mais difícil a saída do indivíduo. Por seu turno, o indivíduo passa a acumular um sentimento de raiva cada vez maior contra a “civilização”, algumas vezes rebelando-se irracional e violentamente contra ela. Para Adorno, da mesma forma como a sociedade tende a integrar-se sempre mais, em contraponto também surgem tendências para a desagregação, que encontram maior força “abaixo da superfície da vida civilizada e ordenada” (2003, p. 122).

Além disso, Adorno também ressalta algumas características humanas que favorecem a ação “anticivilizatória”, e isso inclui a incapacidade de amar. Há uma carência que ocorre na relação libidinal durante a relação com outros indivíduos, isto gera, na ótica de Adorno, pessoas frias com tendências a negar internamente qualquer possibilidade de amor, antes mesmo que alguma pequena parte desse amor se instale. Desta forma, se esta frieza não fosse presente nos indivíduos e eles ao menos se importassem um pouco com os outros – da mesma forma como se importam minimamente com aqueles que mantêm uma estreita relação, que é mantida por meio de algum interesse –, Auschwitz não teria sido possível. Portanto, as relações movem-se através de interesses, onde cada pessoa persegue aquilo que mais lhe

obstina, e como afirma Adorno: “(...) a sociedade não repousa em atração, em simpatia, como se supôs ideologicamente desde Aristóteles, mas na perseguição dos próprios interesses frente aos interesses dos demais.” (2003, p. 134). As pessoas se unem por não suportar a própria frieza, mas ao mesmo tempo não conseguem superá-la. A incapacidade de identificação com o outro, relacionada à deficiente capacidade de amar, tornou-se uma condição psicológica importante para que ocorresse o holocausto. Na análise de Adorno cada pessoa buscava somente se preservar, apenas se omitindo, sem se envolver com os acontecimentos. O destino do outro não interessava, desde que os próprios interesses fossem assegurados e a própria vida preservada. Deste modo, enquanto houver as mesmas condições que foram precedentes a tais atos, a barbárie continuará a existir e estará latente para acontecer.

Por outro lado, quando falamos em “fim da civilização” ou em “pós-civilização” não estaremos nos referindo ao rompimento com tudo o que foi internalizado pelos indivíduos ao longo dos séculos. Ao falarmos da série, não estaremos tratando de um momento de ruptura abrupta com as noções partilhadas pelos indivíduos, “aprendidas” na sociedade em que vivem e ao longo de sua própria história, mas de uma situação extrema, catastrófica ou apocalíptica, causada por um fator desconhecido que faz com que os mortos se levantem e ataquem os vivos, como monstros canibais. Chamamos de “pós-civilização”, pois, o momento em que as personagens são colocadas, diante do desaparecimento das bases e estruturas sociais, políticas e econômicas, que afetam não só seu cotidiano, mas também as respostas que estavam acostumadas a oferecer quando em situações de rompimento de certa regularidade. As concepções de tempo e espaço, o modo como se portar à mesa ou diante dos outros, a maneira como lidar com a intimidade, o modo de se organizar para a realização de tarefas cotidianas, bem como as lutas e conflitos envolvendo disputas de poder, não são perdidas ou esquecidas rapidamente, dado que a intensidade e velocidade de destruição da sociedade é diferente da velocidade com que são perdidos valores e determinadas formas de viver, que há muito foram internalizados. Nesse aspecto, este período pós-civilização do seriado, apresentado entre a primeira e a quinta temporadas, pareceu-nos interessante para a análise justamente por oferecer uma trama em que a regularidade foi rompida, destruída, mas que, por outro lado, não é esse o problema central. É interessante notar a maneira como aparece, nos episódios, essa tentativa de reconstrução da regularidade da vida, simulando situações em que a imensa variedade de obstáculos minúsculos do cotidiano contemporâneo é substituída pela necessidade de sobrevivência diária (que caracteriza a aventura das personagens no seriado).

Na esteira dos autores citados, é como se as personagens fossem empurradas para uma situação em que ocorre um brusco enfraquecimento da pressão social, eliminando a “claustrofobia” da qual nos falava Adorno. Em certo sentido, é como se a destruição do mundo presente no seriado apontasse, transfiguradamente, à destruição de certas amarras civilizacionais. São poucos os sobreviventes e por isso não ocorre mais uma intensa socialização, ocasionada, especialmente, pela quebra da rede densa que enclausurava o indivíduo. No entanto, é nessa densa rede que as personagens lançam mão para desenvolverem estratégias não apenas de sobrevivência, mas para a produção de sociabilidade, de vida em grupo, de organização, de apropriação de espaços, etc.

CAPÍTULO I: CARTÃO DE VISITA – O SERIADO E SEUS ASPECTOS GERAIS

Antes de iniciarmos a análise interna dos episódios e os desdobramentos narrativos, faz-se necessário explorar alguns elementos que irão padronizar o seriado e configurar seus aspectos gerais. Neste capítulo abordaremos aqueles elementos que começam a ser explorados desde o episódio piloto, mas que se estendem durante todas as temporadas, como a exploração da destruição do corpo e o enquadramento da série como pertencente ao *New Horror* (NDALIANIS, 2012), a “pré-abertura” e a abertura em si, a apresentação dos mortos-vivos (chamados de *walkers*), contra os quais acontece a maior parte dos enfrentamentos, e, por último, os sistemas de relações estabelecidos pelos sobreviventes.

O *New Horror* e a destruição do corpo

A virada para o século XXI foi marcada pelo *boom* da era digital e todo o crescente desenvolvimento não só dos equipamentos, computadores e *softwares*, mas também pelo consumo dos mesmos. O medo desse desenvolvimento inédito e da abertura de inúmeras possibilidades pode ser retratado de forma simplória pelo caso do “*bug* do milênio”, das críticas às pesquisas genéticas (células tronco, clonagem, etc.), além de todas as profecias sobre o “fim do mundo” que envolveram a passagem do ano de 1999 para 2000. Em conjunto a isso, os anos seguintes foram marcados pela “Guerra ao Terror”, iniciada pelo EUA após os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001. A união entre o desenvolvimento do aparato digital e os fatos envolvendo a clonagem, o terrorismo e a guerra, como analisa W. J. T. Mitchell (2011), causou uma expansão no papel desempenhado pelas imagens e pela imaginação durante os períodos de conflitos. Nesta nova configuração mundial, as pessoas passaram a ter acesso à informação simultaneamente pelos *broadcasts* televisivos, mas foi principalmente por conta da Internet que o relato audiovisual obteve maior força, através de mídias sociais como o *Youtube*, onde passou a circular diversas imagens gravadas (amadoristicamente) e, assim, divulgadas em todo o globo.

Se por um lado, como alerta Mitchell, a Internet proliferou imagens sobre a guerra, por outro ela serviu para o crescimento dos grupos “jihadistas” e contribuiu para a divulgação de informações próprias, por meio de *websites*. Mitchell conceitualiza esta multiplicação de grupos e imagens por meio da metáfora com a questão da clonagem, assunto mais discutido e

temido no período anterior aos acontecimentos de 11 de setembro de 2001. Mitchell comenta sobre o período de 2001-2008, dizendo se tratar de uma “praga global de imagens”:

“O desenvolvimento de novas mídias, especialmente a combinação entre imagens digitais e a propagação pela Internet fez com que o número de imagens aumentasse exponencialmente junto com a velocidade de sua circulação.” (2011, p. 02)⁴⁰

Com isso inicia-se uma “Guerra de Imagens”, quando passam a circular pela rede milhares de imagens que tem como objetivo “chocar, traumatizar, intimidar e desmoralizar” o inimigo, como um vírus que se espalha:

“O início da guerra de imagens foi a espetacular destruição do World Trade Center em 11 de setembro de 2001, e o lançamento do contra-ataque icônico foi a invasão do Iraque, concluído com o ‘choque e pavor’ televisionado do bombardeio de Bagdá e a destruição dos monumentos de Saddam Hussein, bem como as incalculáveis mortes de civis e o saque dos magníficos museus do Iraque tidos como ‘danos colaterais’.” (MITCHELL, 2011, p. 03)⁴¹

Até 2004 o EUA conseguiu censurar com sucesso muitas das imagens que poderiam ser espalhadas. Deste modo, as baixas americanas em combates foram as únicas vistas até aquele ano, os soldados foram os únicos mortos a serem contabilizados, enquanto os inocentes e os inimigos eram totalmente esquecidos. Como chama atenção Mitchell, foi em maio de 2004 que começaram a proliferar uma série de imagens na mídia, através do surgimento de um novo tipo de fotografia, como enumera o autor:

“(...) fotografias de atrocidades e vídeos de decapitação de reféns americanos; o desmembramento de mercenários americanos e a exibição dos corpos mutilados em uma ponte fora da cidade de Fallujah; os caixões de soldados americanos cobertos pela bandeira; e as escandalosas fotografias de tortura da prisão de Abu Ghraib. Os primeiros dois grupos de imagens foram fotos deliberadamente encenadas pelo inimigo, a resistência iraquiana. Os dois segundos foram produzidos pelos próprios americanos.” (MITCHELL, 2011, p. 95)⁴²

⁴⁰ “The development of new media, especially the combination of digital imaging and the spread of the Internet has meant that the number of images has increased exponentially along with the speed of their circulation.”.

⁴¹ “The onset of the war of images was the spectacular destruction of the World Trade Center on September 11, 2001, and the launching of the iconic counterattack was the invasion of Iraq, complete with the televised ‘shock and awe’ bombing of Baghdad and the destruction of Saddam Hussein’s monuments, as well as untold civilian casualties and the looting of Iraq’s magnificent museums as ‘collateral damage’.”.

⁴² “(...) atrocity photographs and vídeos of the beheading of American hostages; the dismemberment of American contractors and the display of their mutilated bodies on a bridge outside the city of Fallujah; the flag-draped coffins of American Soldiers; and the scandalous torture photographs from Abu Ghraib prison. The first

Para alguns autores (Axelle Carolyn e Kyle Bishop), como levanta Angela Ndalians (2012), os acontecimentos de 11 de setembro de 2001 em conjunto aos eventos que o sucederam estabelecem uma relação direta com o cinema de terror realizado nos anos que seguiram. Há, sobretudo, um forte paralelo dos acontecimentos com os filmes de zumbis dessa nova fase – e nesse ponto podemos incluir o seriado *The Walking Dead* (com produção iniciada neste mesmo período, “pós-11 de setembro”) –, ao apresentarem o colapso da sociedade e de toda sua infra-estrutura, despertando em seu público as fantasias de sobrevivência e apresentando o medo causado pelos outros humanos sobreviventes ao viver em um mundo desregrado (NDALIANIS, 2012, p. 21). A autora evidencia este ponto de vista ao analisar a seqüência de abertura do filme-*reboot* *Madrugada dos mortos* (Zack Snyder, 2004), onde ocorre a intercalação dos créditos do filme com cenas reais e ficcionais de mutilação, violência física, destruição, protestos, revoltas, construções abandonadas, violência policial, corpos queimados, explosões. Há nesta abertura uma associação direta ao “11 de setembro”, quando na seqüência são exibidos milhares de muçumanos rezando em massa, baixando a cabeça repetidamente em direção ao solo⁴³ (NDALIANIS, 2012, p. 22). Todos os eventos contemporâneos chocantes estariam sendo refletidos e reinterpretados pelo *New Horror* em termos apocalípticos: como a tortura, o estupro e o homicídio de prisioneiros no Iraque, os métodos cruéis e desumanos de interrogação e o tratamento dos prisioneiros de Guantánamo, os furacões, a epidemia SARS, a doença da vaca louca, etc. São milhares de imagens marcantes, divulgadas mundialmente, que passam a permear o imaginário global. Entre elas podemos citar algumas das imagens trabalhadas por Mitchell (2011), como o “homem encapuzado” (*hooded man*), prisioneiro torturado e que aparece no que ele chama de “arquivo de Abu Ghraib” (*The Abu Ghraib Archive*⁴⁴), ou mesmo as fotografias tiradas por iraquianos na cidade de Fallujah⁴⁵. Mais recentemente e impossível de se esquecer, podemos

two groups of images were photo ops deliberately staged by the enemy, the Iraqi resistance. The second two were produced by Americans themselves.”.

⁴³ Imagem da realização de uma parte do Salá, oração realizada pelos muçumanos.

⁴⁴ Compõe o arquivo cerca de 279 fotografias que foram tiradas por mais ou menos 3 meses, no outono de 2003 na prisão iraquiana de Abu Ghraib, onde aparecem prisioneiros encapuzados sendo torturados e subjugados. Essas imagens foram capturadas por câmeras digitais e disseminadas pela Internet (MITCHELL, 2011, p. 112-127). Para além, a imagem do “homem encapuzado” imediatamente se tornou um pôster de recrutamento para os “jihadistas” pelo mundo Árabe, mas também foi utilizada para o movimento internacional anti-guerra, como emblema da ilegitimidade e futilidade daquela guerra.

citar os vídeos divulgados e circulados na rede das decapitações realizadas pelo Estado Islâmico.

O conceito de *New Horror*, desenvolvido por Ndalians, não tem como única influência o “pós-11 de setembro” e as imagens produzidas pela “Guerra de Imagens”, mas engloba também toda a produção de terror lançada após o filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960). São filmes que começaram a exigir um maior engajamento intelectual por parte da audiência, devido ao maior nível de crítica social apresentado por suas narrativas ou pelos jogos intertextuais construídos, que necessitavam ser decifrados pelo espectador. Sobretudo, para a autora, há grande influência do cinema de terror realizado nos anos 70, com temas relacionados ao questionamento da “normalidade”, à representação da violência e à utilização do “visceral”, que foram trabalhados principalmente nos filmes apocalípticos de Romero, Wes Craven e Tobe Hooper. Além dos filmes italianos de terror de Dario Argento, Lucio Fulci e Ruggero Deodato, considerados graficamente vívidos, fortemente corporais e por vezes controversos (NDALIANIS, 2012, p. 19).

Para além das características estéticas, Ndalians acredita que o *New Horror* leva o espectador a uma intensa jornada que envolve duas frentes: de um lado estão as habilidades cognitivas e intelectuais; do outro lado estão nossos sentidos. Ambos (por vezes independentes, mas por outras em união) captam as mensagens que são poderosamente brutais e desconfortáveis a respeito da condição humana, que a nós são dirigidas, através dos sons e imagens. O terror contemporâneo tem insistentemente exigido de sua audiência uma resposta multisensorial em relação ao mundo construído na tela (NDALIANIS, 2012, p. 19).

O *New Horror*, assim como o terror em geral, depende de uma unidade, cuja Ndalians nomeia *sensorium*, para “funcionar”. Esta unidade seria algo que integraria a combinação entre a cognição e os sentidos, a mente e o corpo. Portanto, ela se refere a duas coisas: os mecanismos sensoriais do corpo; e as funções intelectuais e cognitivas a ele ligadas. Portanto, no *sensorium* ocorre a assimilação do processo de percepção individual, que através da experimentação e do processamento da gama de estímulos sensoriais recebidos, por exemplo, pelos filmes de terror, ajuda na composição do sentido e na compreensão e impressão que o indivíduo possui a respeito do mundo que o cerca. Todas as mídias de terror (Ndalians engloba também os vídeo-games, parque temáticos, livros e séries) oferecem uma grande quantidade de experiências, como o medo, o riso, o terror, estímulos cerebrais, mas

⁴⁵ As imagens que também foram divulgadas para o mundo pela Internet, realizadas em 31 de março de 2004, mostram 4 corpos de mercenários americanos que foram mortos e terrivelmente mutilados, além de dois outros que foram pendurados como troféus na ponte sobre o rio Eufrates. (MITCHELL, 2011, p. 96).

dependendo da conjuntura entre sensorial, emocional e intelectual, cada exemplo nos joga em caminhos diferentes, nos induzindo a perceber, sentir e interpretar aquela experiência de modo diverso.

Por fim, restam destacar os dois pontos que mais encaminham o enquadramento da série *The Walking Dead* como mais uma mídia pertencente ao recente *New Horror*: a exploração e destruição do corpo e a utilização do “nojento” ou daquilo que causa nojo (*disgust*). De forma geral, desde os filmes *splatters* italianos há uma obsessão pelo sangrento e visceral, do qual a nova safra de filmes recebeu grande influência, como afirma Ndalianis: “O cinema *New Horror* retornaria à expressão *hardcore* do corpo-horror e, por extensão, chamaria atenção ao poder sensorial do cinema e do corpo como estética cinematográfica.” (2012, p. 33)⁴⁶.

No *New Horror* o mundo é exibido como em um estado de transição, oscilando entre o momento em que está ameaçado de colapsar e o momento em que ocorre um caos total. Nesta brecha, em que tudo ao redor está desmoronando, surge o ponto em que o humano e a humanidade extravasam qualquer limite moral, incluindo a liberdade para o uso da violência física. Para Ndalianis, por meio do *sensorium*, o corpo utilizado e destruído na tela de forma violenta, “caminha para fora dela” e exerce um efeito dentro dos corpos que estão fora da tela (os corpos dos espectadores). Mitchell, por sua vez, aborda o mesmo tema ao falar sobre o papel do corpo nas imagens produzidas durante a “Guerra de Imagens”. Em sua opinião, as diversas fotografias e vídeos divulgados (desde as imagens de tortura de prisioneiros até as imagens de soldados americanos mortos) não visavam infligir dor à vítima, ainda mais quando se tratavam do corpo daqueles que já estavam mortos, mas tinham como único objetivo aterrorizar os inimigos e todos aqueles que por ventura iriam ver aquelas imagens de profanação e destruição dos corpos (MITCHELL, 2011, p. 97). Desta maneira, tanto as imagens reais que foram divulgadas, quanto as construções fictícias desses filmes de terror, procuram atingir os sentidos daqueles que “mantém os olhos” sobre elas.

Como afirma Ndalianis, o *New Horror* “é o ‘discurso do corpo’” (“*is ‘a discourse of the body’*”, 2012, p. 19). O dano corporal é amplificado e a profanação do corpo serve como aparato para explorar o sensorial da audiência, forçando a reação do próprio corpo daqueles que assistem. Ndalianis usa como principal exemplo o *remake* do filme *Viagem maldita* (Alexandre Aja, 2006), mas podemos enumerar diversas seqüências em *The Walking Dead* que seguem este mesmo caminho. As principais seqüências ocorrem por conta dos ataques de

⁴⁶ “*New Horror Cinema would return to a hardcore expression of body-horror and, by extension, would draw attention to the sensory power of the cinema and the cinesthetic body.*”.

zumbis, que destroem os corpos de suas vítimas. Por utilizar dentes e mãos durante a ação, há sempre envolvida a dilaceração de partes dos corpos daqueles que são mortos: peles sendo rasgadas, vísceras arrancadas e uma grande quantidade de sangue jorrando. Por vezes, órgãos são arrancados das vítimas, bem como as entranhas e outras partes. Os seres humanos não ficam para trás, e durante algumas vezes, quando precisam atacar e se defender dos mortos-vivos, ocorre um exagero nas ações, com ataques desmedidos que arruinam os corpos daqueles que já foram humanos um dia. Pela necessidade de atingir a cabeça para matá-los, os atos são direcionados na maior parte dos casos para esta parte do corpo. Geralmente ocorrem situações de descontrole das personagens, momentos em que eles direcionam toda sua raiva para o corpo do zumbi. Por exemplo, Glenn após ser libertado de Woodbury e estar retornando para a prisão, se irrita e pisoteia a cabeça de um morto-vivo diversas vezes até que ela literalmente exploda (T03E09, Imagem 01). Em outro momento, o Governador ao procurar por Andrea em um depósito, enfia uma pá várias vezes na cabeça de um zumbi (T03E14). Além disso, não há como não destacar a sequência do primeiro episódio, em que o grupo mutila e despedaça dois zumbis, para que Rick e Glenn possam se camuflar utilizando o cheiro dos mortos (Imagem 02). O efeito destes tipos de sequências torna-se claro quando Ndalians confessa suas reações pessoais a respeito do filme *Zombi 2* (Lucio Fulci, 1979) quando a personagem Paola (Olga Karlatos) é atacada por um zumbi:

“Hipnotizada pelos olhos dela quando eles se arregalaram de horror, eu também senti os tremores que vibraram através do corpo dela, e as minúsculas gotas de suor que aguçavam os poros de sua pele. (...) Enquanto os olhos dela eram forçados na estaca de madeira eu sentia cada sensação inexata, repulsiva, de formigamento que acompanhava o vazamento do tecido do olho danificado enquanto o pedaço de madeira afundava profundamente em seu crânio. (...) Apesar de não ser ‘real’, essa ação foi materialmente trazida à vida por mim, através da minha resposta multisensorial às suas propriedades repugnantes.” (2012, p. 34)⁴⁷

⁴⁷ “*Mesmerized by her eyes as they widened in horror, I also felt the tremors that vibrated across her body, and the tiny trickles of sweat that excited the pores of her skin. (...) As her eyes was forced into the wooden stake I felt every squishy, repulsive, skin-crawling sensation that accompanied the ooze of damaged eye-flesh as the wooden shard sank deeply into her skull. (...) While not ‘real’, this action was materially brought to life for me though my multi-sensory response to its disgusting properties.*”



Imagem 01



Imagem 02

No seriado, especialmente, há um destaque para as mortes das personagens aos quais o espectador está familiarizado. Quando alguém pertencente ao grupo de sobreviventes é atacado, o exagero da destruição do corpo provoca uma multiplicação da reação causada pela morte. Aliada à dramatização que envolve a perda de alguém conhecido (como uma personagem do grupo principal), o choque torna-se maior. Na primeira temporada, por exemplo, após o acampamento ser atacado, alguns sobreviventes morrem, mas há um destaque especial para a morte de Amy, irmã de Andrea. Primeiramente um zumbi morde seu braço e arranca um pedaço de carne e pele, em seguida ele joga-se sobre ela e morde seu pescoço, a destruição do corpo prossegue com carne e pele sendo devoradas e o sangue jorrando para todo lado. Sobretudo, uma das mortes mais impactantes é a da personagem Dale (T02E11), especialmente pela ligação do grupo com sua personalidade carismática. A

seqüência acontece pela noite, como em um clássico filme de terror, ele se distancia sozinho da fazenda e ouve o barulho de uma vaca agonizando. Enquanto caminha, há o enquadramento de suas pernas. Em seguida seu rosto é enquadrado para mostrar sua expressão de assustado. O animal se mexe, mas todas as suas entranhas estão espalhadas pela grama. Quando ele se vira para a fazenda, um morto-vivo o ataca e o derruba, ele começa a gritar. O restante do grupo corre para ajudá-lo. Dale tenta se defender, quando em primeiro plano o zumbi enfia as mãos em sua barriga e continua o movimento até abri-lo. Um plano geral mostra a chegada do grupo, porém em seguida seu abdômen aparece em primeiro plano com suas vísceras para fora.

Outras mortes chamam atenção como a de T-Dog ou de Tyreese, porém há um destaque para a morte de Noah (T05E14) por conta da violência do acontecimento. Na seqüência Noah, Glenn e Nicholas estão presos em uma porta giratória com diversos zumbis forçando-a. Eles precisam fazer o esforço juntos para manter a porta firme, mas Nicholas se desespera e abandona sua posição, permitindo, deste modo, que os mortos-vivos alcancem Noah. Após arrastá-lo a porta volta a se fechar e Glenn é forçado a assistir a morte dele, assim como os espectadores. O enquadramento assume o olhar de Glenn e junto a ele é possível ver Noah sendo jogado contra a porta. Em alternância de campo e contra-campo, vemos um zumbi morder o pescoço de Noah e o sangue jorrar no vidro, intercalando com a reação de Glenn. O ataque termina com um morto-vivo colocando os dedos na boca de Noah, enquanto ele grita desesperadamente, e sua bochecha é rasgada (Imagem 03), tudo isso em primeiríssimo plano, com muito sangue espalhado pela tela, o que exagera ainda mais a reação sensorial de assistir àquela destruição de corpo.



Imagem 03

Ao lado da destruição do corpo, caminha outra sensação que guia o *New Horror*: o sentir “nojo” ou “repugnância” (*disgust*). O repugnante não serve apenas como um gatilho para despertar o sensorial, mas há uma lógica não tão clara que possui um papel social mais profundo. Ndalianis utiliza as idéias do filósofo Aurel Kolnai (que escreveu sobre o assunto nos anos de 1920) para analisar este tema. Segundo ela, o nojo seria uma resposta ou repulsa do nosso sistema de defesa corporal contra aquilo que é impuro e causa alguma ameaça, como, por exemplo, corpos, feridas abertas, coisas apodrecidas. Seria uma função cognitiva do corpo humano, relacionada aos sentidos, que nos ajudaria a assegurar nosso organismo e evitar o contato direto com substâncias estragadas, tóxicas e perigosas. Mas para além dessa capacidade inicial (natural), para Kolnai haveria uma relação com o social e cultural. Como uma emoção, o sentir nojo ou repugnância também serviria para ajudar os indivíduos a compreenderem as “hierarquias de valores” que as questões “moralmente sensíveis” nos requerem. Deste modo, a repugnância ajuda a manter a “ordem cultural” (NDALIANIS, 2012, p. 35). A aversão a atos moralmente “nojentos”, como o assassinato, o incesto, o canibalismo, etc., contribui para a manutenção da ordem na sociedade.

Ndalianis adiciona que o nojo também pode estar relacionado a outro ponto – que parece aproximar-se mais do seriado aqui em pauta –, a fronteira que existe entre a vida e a morte. Aqui estão incluídas as reações contra as corrupções do corpos dos vivos, mas também dos mortos, como a putrefação, a decomposição e os odores desses corpos. Como diz a autora: “[o nojo] Isto lembra os vivos do que eles irão se tornar – os mortos.”⁴⁸ (NDALIANIS, 2012, p. 35). Nos filmes de mortos-vivos a repugnância moral e física advém em grande medida do medo de ser contagiado pela morte. A todo o tempo vemos os mortos caminhando, com seus corpos em decomposição e suas diversas feridas expostas, é quase possível “sentir o cheiro” do apodrecimento. Aliado aos zumbis, na série, os corpos daqueles que já estão mortos emitem igual sensação, apresentando um avançado estado de decomposição, cercados de sangue e, geralmente, com algum grande ferimento exposto. Para contribuir ainda mais com essa “atmosfera” de repugnância, as moscas exercem tanto um papel visual, quanto sonoro. O zumbido que acompanha as milhares de moscas, imediatamente mexe com o sensorial do espectador e causa uma sensação imediata de nojo. Como acontece, por exemplo, em uma sequência do primeiro episódio, na qual Rick faz uma busca em uma fazenda e acaba encontrando um casal morto, do qual temos certeza que pelo

⁴⁸ “It reminds the living of what they will become – the dead.”.

menos o homem se suicidou. Na parede há escrito com sangue: Deus nos perdoe⁴⁹. O homem está sentado em uma poltrona, com metade da cabeça aberta e uma arma na mão e a mulher está no chão, enquanto o ambiente está tomado por moscas. Mais repugnante e chocante é imaginar como aquele cenário se desenvolveu, nosso *sensorium* nos leva a questionar: O homem atirou na mulher, escreveu na parede com seu sangue e depois se suicidou?

Mas, sobretudo, como prossegue Ndalianis, a maior aversão não é causada pela figura do zumbi, e sim quando acontece seu ataque. O que causa mais repugnância é o ato daquela figura morta comendo a carne dos vivos. Portanto, é o canibalismo que fornece a maior carga de repulsa nestes filmes, o maior asco à figura do zumbi está no fato dele ser movido somente por este instinto. Para além disso, muito pior é considerado o canibalismo entre os vivos, que eleva ainda mais a sensação de “nojo”, como nos diz Ndalianis:

“Esta forma de canibalismo [entre os vivos] significa o derradeiro colapso da linguagem e sociedade, e nossa repugnância é tanto física quanto moral. Isto irá resultar no caos total e no fim da civilização.” (2012, p. 36)⁵⁰.

O canibal é contra toda a manutenção da ordem e do social, pois age contra qualquer instinto de preservação da espécie. Ao destruir seu semelhante para alimentar-se, ele devora qualquer possibilidade de futuro para a civilização. Deste modo, em *The Walking Dead*, outros elementos servem para indicar este “fim da civilização”, como uma alegação de que toda a moral e ordem se esvaiu, isso ganha maior força durante o fim da quarta temporada, quando Rick ataca um inimigo que tentava violentar Carl e se equipara a um zumbi, mordendo sua garganta em uma explosão de fúria, arrancando sua carne enquanto o sangue jorra e suja seu rosto. E continua no início da quinta temporada com a aparição na série de um grupo de canibais, que aprisiona as pessoas para depois abatê-las e se alimentar da carne delas. Para a autora, a violência exacerbada e a exploração carnal e visceral que bombardeiam a tela, geralmente são metáforas para aquela violência e falta de humanidade que cercam o próprio mundo dos espectadores.

Retomando a questão do terrorismo levantada por Mitchell, é possível traçar algumas das influências que o “pós-11 de setembro” exerceu sobre a nova produção dos filmes de zumbi, incluindo o seriado *The Walking Dead*. Primeiramente, o terrorismo não é composto por ações militares convencionais, como a conquista, o cerco e a ocupação, mas é uma ação

⁴⁹ *God forgive us.*

⁵⁰ “*This form of cannibalism signifies the ultimate collapse of language and society, and our disgust is both physical and moral. It will result in total chaos and the end of civilization.*”.

que utiliza a violência de forma localizada, mirando alvos onde existam cidadãos, com o objetivo primário de desmoralizar a sociedade atacada e transmitir uma sensação de insegurança total, fazendo crer que o inimigo pode estar em qualquer lugar. Como nos diz Mitchell, é “uma forma de conflito psicológico” que visa atacar “alvos simbólicos”, “É um ataque ao imaginário social projetado para produzir ansiedade, desconfiança, e (mais importante) comportamento auto-destrutivo.” (MITCHELL, 2011, p. 12)⁵¹. Em complemento a essa análise, Mitchell acrescenta as aproximações realizadas pelos norte americanos e pela mídia em geral entre o terrorismo e “células adormecidas” do corpo, algo como um vírus, um câncer ou uma doença auto-imune prestes a se manifestar. Para o autor, surge algo no imaginário social e na imaginação individual que acaba ligando diretamente o terrorismo ao bioterrorismo, em parte por conta dos ataques com *Anthrax*, mas, em grande medida, pela guerra anterior que era travada contra a clonagem, encabeçada por George W. Bush (MITCHELL, 2011, p. 20). Deste modo, o apocalipse zumbi é uma forma de expressar essa multiplicação da ansiedade, da desconfiança e do comportamento auto-destrutivo de uma sociedade organizada “pós-11 de setembro”. Além disso, a origem dos mortos-vivos remontam em parte o mesmo medo oriundo da visão do terrorismo enquanto praga, vírus ou câncer que se espalha invisivelmente e se apresenta sem qualquer aviso. Na forma de uma doença que, através de uma epidemia, destrói todas as estruturas políticas, econômicas e sociais.

As aberturas e créditos iniciais

Por ser uma série televisiva, exibida semanalmente durante alguns meses⁵², *The Walking Dead* apresenta uma estrutura serial, na qual sua trama se desenvolve através de episódios sequenciais. Inicialmente, faz-se necessário diferenciar dois pontos subsequentes que se repetem no início de todos os episódios, dos quais falaremos brevemente: uma sucessão de seqüências iniciais (que chamaremos de “pré-abertura”) e a abertura em si (que se

⁵¹ “It is an assault on the social imaginary designed to breed anxiety, suspicion, and (most important) self-destructive behavior.”.

⁵² Nos Estados Unidos é exibida pela AMC, todos os domingos durante a exibição da temporada. No Brasil, no canal fechado Fox, passará a ser exibida todas as segundas-feiras, com um dia de atraso em relação à TV norte americana, com reprises durante períodos diferentes, de acordo com sua grade de programação. Já na TV aberta brasileira, a série foi exibida pela TV Bandeirantes, inicialmente fez parte da programação das quartas-feiras, mas em seguida (a partir do terceiro episódio) mudou para as quintas-feiras, com um atraso significativo (com cerca de 2 anos e 3 meses) em relação à data de exibição norte americana, a primeira temporada só foi exibida no ano de 2013.

repete durante toda temporada). Isto nos leva à questão do estabelecimento de normas intrínsecas criadas por cada programa, levantada por Mittell (2007, p. 166), e que se repete em cada episódio. São normas narrativas reforçadas que determinam a criação de um estilo próprio e permite à audiência entender os padrões produzidos pelo programa.

Desta forma, cada capítulo inicia com uma pré-abertura⁵³, exibindo algum trecho que: ou será relevante para a narrativa daquele episódio e para o programa de forma geral; ou não está relacionado com o episódio em si, mas contribui para o aprofundamento de características das personagens; ou, por vezes, irá ser retomado dentro do próprio episódio. São seqüências que, em princípio, parecem desconexas, mas que se revelam de grande importância para o conjunto. Por exemplo, é em uma dessas seqüências, no segundo episódio, que o espectador descobre que a esposa de Rick está tendo um caso com seu parceiro e amigo. Estas pré-aberturas tiveram uma duração média na primeira temporada de três minutos e cinquenta e quatro segundos (a mais curta foi de 02:46, a mais longa foi de 04:20) até a exibição da abertura propriamente dita. Portanto, o espectador ao longo da exibição da série, começa a perceber que estes minutos iniciais constituem um padrão importante para a compreensão daquele universo.

A seqüência título (*title sequence*) – que nomearemos simplesmente como “abertura” –, como nos fala Georg Stanitzek (2009), tem um longo histórico no cinema que vai desde Thomas Edison, em 1897, passando pelos anos 50 e o *designer* Saul Bass e chegando até o cinema contemporâneo. Apesar de Stanitzek falar somente da indústria cinematográfica, alguns pontos possuem aproximações às séries televisivas. A seqüência título não é realizada primordialmente como algo para deter a atenção do público, mas está localizada em um ponto de transição para o filme, e, por isso, está posicionada em um momento de distração (onde as pessoas ainda não estão totalmente ligadas à película). Isto pode variar, pois nem sempre, assim como ocorre em *The Walking Dead*, a seqüência título abre o filme, mas, por vezes, ela pode ser exibida alguns minutos depois do início do filme. De modo geral, como aponta Stanitzek, esta seqüência é um “filme dentro do filme” que irá ser introduzido, mas que, ao mesmo tempo, se distingue do filme principal, pois ela simultaneamente marca o início da película e serve como sua representação (2009, p. 46-47). Mas, para além disso, há funções

⁵³ A partir do segundo episódio, antes de começar o programa há a exibição de um “anteriormente” (“*previously*”), recurso normalmente adotado em programas seriados e bastante difundido nesta indústria. O *previously* tem duração de 30 segundos e faz um breve resumo dos eventos anteriores. O recurso é importante em estruturas seriadas, sobretudo para aquelas em que há uma pausa de uma semana entre a exibição dos episódios, ajudando a situar o espectador que perdeu o capítulo anterior ou a reavivar a memória do espectador assíduo. Qualquer que seja a razão, o importante é que ele está incorporado na estrutura do seriado, fazendo parte do episódio que será exibido.

diferentes para a sequência título, como responder à lei de direitos autorais e econômicos, comprovar o trabalho das pessoas envolvidas, apresentar o título do filme, entreter, apresentar comerciais, etc. (STANITZEK, 2009, p. 47).

Voltando à abertura de *The Walking Dead*, ela apresenta na maior parte do tempo imagens (planos) que não são parte dos episódios, mas construções criadas somente para aparecer neste momento, como, por exemplo, as fotografias das personagens (exploradas a seguir). Algumas outras imagens são extraídas dos próprios episódios, retiradas da série e que virão a ser reconhecidas durante a temporada, como é o caso do trailer de Dale (Jeffrey DeMunn) ou o *close* na maçaneta sendo girada⁵⁴. A abertura dessa primeira temporada merece atenção, pois além de ser repetida em todos os episódios, será também retomada na segunda temporada, sofrendo alteração das imagens que compõem a sua sequência apenas na terceira temporada (que será mantida, posteriormente, na quarta temporada), e sendo alterada novamente na quinta temporada. Antes, porém, cabe ressaltar dois aspectos recorrentes nas três aberturas: o primeiro, é o fato dessas imagens serem apresentadas em tom sépia, como se estivessem fazendo referência, como símbolo visual, às características de algo antigo ou envelhecido, talvez gasto pelo tempo, uma representação do “passado” no interior da trama; o segundo é a existência de uma música tema⁵⁵, executada em todas as temporadas. Essa “música tema”, por seu turno, parece remeter a uma composição típica de filmes de terror ou suspense, que em combinação às imagens causam certo desconforto, tensão, angústia⁵⁶.

Todas as aberturas têm duração de trinta e cinco segundos, enquanto aparecem diversas imagens (na primeira são 22 no total, na segunda 21 e na última 25, com cerca de 1,5 segundos de duração cada) em tom sépia, e alguns créditos em letra preta ou branca. As imagens fazem alusão ao seriado de forma geral e caminham de acordo com a atmosfera de “fim do mundo” (“pós-apocalíptica”) que será criada ao longo de sua exibição. Tal atmosfera é construída pela junção dos planos que trazem, além do tom sépia (algo já passado ou

⁵⁴ O espectador irá descobrir em seguida que se trata de um trecho do primeiro episódio.

⁵⁵ Para Stanitzek, a sequência título é uma forma individual, e, por isso, algumas delas são extremamente criativas e utilizam das diversas formas e técnicas cinematográficas, incluindo o som. Do modo como ele afirma: “Desta maneira, é bem possível para uma sequência título ganhar sua marca distintiva através do som, com uma música tema, por exemplo.” (“*In this way, it is quite possible for a title sequence to gain its distinguishing mark through sound, with a theme song, for example.*”, 2009, p. 46). A música tema de abertura tem grande importância para os seriados em geral, pois ela é um dos elementos que ajudam a fixar a “marca” do seriado, sendo uma das referências que contribui para a fácil associação que é feita ao programa. Quando se escuta a música tema, rapidamente é possível se recordar do programa.

⁵⁶ É possível fazer referência a outros filmes em que a música tema parece imprimir a mesma sensação de tensão e angústia, como, por exemplo, o tema de *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975), *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980), *Pânico* (Wes Craven, 1996), *Jogos Mortais* (James Wan, 2004), entre outros.

antigo), elementos associados à destruição e ao caos (objetos quebrados ou desordenados, a sujeira, os vidros quebrados, sobretudo em porta-retratos, além dos espaços abandonados). Em ritmo rápido, a abertura exhibe diversos elementos que serão retomados ao longo de todo o seriado e que contribuem para a construção dos aspectos que serão analisados neste capítulo em particular. De maneira geral, manifesta-se já na abertura sugestões que caracterizam o mundo construído no seriado como um ambiente descuidado e abandonado (que parece sujo e desolador), destruído, desordenado, escuro, em que elementos reconhecidos como conquistas civilizacionais tivessem sido substituídos (ou tivessem sido destruídos), restando às personagens lutar pela sobrevivência em um mundo “pós-apocalíptico”, mundo este configurado pela construção de referências de tempo e de espaço sob o signo da catástrofe. Uma série de imagens dessa abertura são montadas sob esse foco, com móveis, utensílios, veículos, etc., destruídos e em ambientes onde a ordem anterior foi alterada (estão em desordem). Na primeira imagem da abertura, por exemplo, vê-se uma janela quebrada e empoeirada em segundo plano (e aparece o primeiro crédito: *AMC presents*⁵⁷). O ambiente é escuro, enquanto em primeiro plano aparece um emaranhado de fios soltos saindo do teto. Tais fios estão ao lado do que parece ser um pedaço de madeira pendurada. Outro destaque fica por conta da imagem de dois corvos comendo restos de um animal morto, algo mais relacionado ao *New Horror*, ao repugnante e nojento (essa é uma sequência rápida que também aparece no primeiro episódio).

Tais características apontadas como “pós-catástroficas” estão construídas, justamente, a partir das referências que temos sobre o que seria uma sociedade ocidental e capitalista, com forte ênfase nos códigos do mundo urbano das grandes cidades, como a presença de veículos e ruas (para a circulação de forma geral, como acontece na metrópole) nas diversas sequências. Assim, no seriado, a cidade com suas vias e espaços utilizados para a circulação de mercadorias e pessoas, o lugar cuja predominância deveria ser de fluxo e movimento constante, é mostrada vazia e abandonada, sugerindo que a presença do fluxo intenso ficou no passado. Tal caracterização aparece em algumas imagens da abertura e serão retomadas com insistência durante os episódios da primeira temporada, sobretudo nos enquadramentos das ruas da cidade estadunidense de Atlanta, exibida totalmente vazia, suja e bloqueada. O

⁵⁷ No cinema, como aponta Stanitzek, a sequência título se inicia com a logomarca do estúdio produtor ou da empresa responsável pela distribuição, uma forma de fazer referência aos proprietários dos filmes e aqueles que legalmente detêm os direitos autorais sobre aquela produção, e, normalmente, terminam com o nome do Diretor (2009, p. 46). Em *The Walking Dead*, os créditos iniciais são feitos para a emissora produtora: AMC, passando pelos atores e terminando com o nome dos produtores executivos, do desenvolvedor da série e dos criadores do *graphic novel* no qual o seriado se baseia.

elemento recorrente para sugerir o bloqueio do fluxo é justamente o veículo que povoa as ruas do mundo urbano, o carro, que normalmente aparecerá no seriado na situação de engarrafamento ou atravessados na própria via (abandonados em ambas as situações). Sobre isto vale à pena destacar que a última imagem da abertura mostra um plano em que sob o fundo dos arranha-céus da cidade de Atlanta, vê-se uma grande rodovia de mão dupla – para entrada e saída da cidade (Imagem 04). Nessa rodovia, do lado esquerdo, estão centenas de carros enfileirados e abandonados, em uma espécie de grande congestionamento. Na faixa direita, não há qualquer veículo, como se o último movimento antes da catástrofe apontasse para uma única direção, a fuga da cidade⁵⁸.



Imagem 04

A imagem fotográfica (mais especificamente a foto do rosto das personagens) também tem certa importância na abertura, dado que as três personagens que constituem um dos eixos principal de conflito: Rick (que reencontra sua esposa e filho), Lori (a esposa de Rick, que mantém um breve caso com o parceiro e amigo de seu marido) e Shane (Jon Bernthal, que interpreta o parceiro que fica apaixonado pela esposa de seu amigo) aparecem somente por meio de fotos, sendo estas acompanhadas pelos nomes dos atores que interpretam as personagens. As fotografias dessas personagens aparecem na abertura em situações diferentes. A imagem de Rick aparece em um jornal de Atlanta, coberto de sangue, que traz a notícia de um policial que foi baleado. Por se tratar de uma notícia em jornal, ela possui a tonalidade preta e branca, o olhar de Rick não está direcionado para a câmera que o fotografou; diferente

⁵⁸ A análise desse plano será retomada mais adiante, pois, na leitura sugerida, o plano pode ser visto como imagem síntese do que é o momento do fim da civilização, uma imagem retomada por alguns outros produtos do audiovisual.

de Shane, cuja foto está em um porta-retrato pendurado em uma parede, com o vidro quebrado. Ele olha diretamente para a câmera que o fotografou, a centralidade da imagem é seu rosto e o objetivo ali era fazer um retrato; por fim, a foto de Lori está rasgada e jogada no chão, cercada por vidro quebrado. Não é possível saber se havia outras pessoas naquela imagem captada, mas Lori também olha para a câmera, porém diferente das outras fotografias ela estava sorrindo no momento em que foi fotografada. Outras imagens que compõem a abertura por vezes parecem fotografias devido à ausência de movimento, mas as únicas explicitamente fotográficas são aquelas analisadas neste parágrafo.

O uso da fotografia como elemento narrativo da trama e objeto que envolve sociabilidade é retomado em alguns episódios, permitindo apontar que a sua utilização é um recurso importante no correr da série para fazer referência à vida anterior das personagens. Nesse aspecto, o retrato, como explorado por André Bazin, no texto clássico *A ontologia da imagem fotográfica*, publicado em 1958, pode ser visto como um “exorcizador” do tempo, uma forma eficaz contra o medo da vitória do tempo e do esquecimento que ocorreria por meio da morte (1991, p. 19-20). Nada mais simbólico do que “embalsamar” as personagens que vivem em um mundo destruído em que a morte os espreita a cada momento, um modo de mostrar como as imagem deles resistirão ao tempo e continuarão presentes. Tal preservação por meio da fotografia, contudo, está acompanhado de elementos que apontam para um mundo que se tornou perigoso e em que o risco à vida é constante, pois as fotografias não aparecem apenas dispersas, mas juntas a outros componentes que inferem sobre a destruição ou morte: é o sangue no jornal; o vidro do porta-retrato quebrado; ou a foto rasgada jogada no chão em meio aos escombros.

Encerrando essa primeira abertura, vemos um fundo escuro, que aparenta estar sujo. Em seguida, surge o nome do seriado, centralizado: primeiramente aparece a palavra “*The*” (“Os”) em um tamanho pequeno; depois, em letras garrafais, “*Dead*” (“Mortos”); por último, também em letras grandes, “*Walking*” (“Caminhando”). Constrói-se nesse jogo com as palavras que dão título à série uma alusão aos zumbis, pois antes da “transformação” em morto-vivo os seres humanos primeiro precisam morrer, para em seguida voltar à vida e então sair caminhando (“Os Mortos Caminhando”). Por outro lado, pode ser também uma alusão aos condenados que estão no corredor da morte em algumas penitenciárias dos Estados Unidos, chamados de *Dead Man Walking*⁵⁹ (homem morto caminhando). Esta analogia ganha

⁵⁹ É o modo como os guardas se referem a esses condenados, como também é possível ver no título do filme dirigido por Tim Robbins (1995), no qual a freira Helen Prejean (Susan Sarandon) tenta ajudar e reverter a condenação de Matthew Poncelet (Sean Penn) à morte por injeção letal.

força quando o espectador, e também as personagens, descobre, na segunda temporada, que todos os seres humanos são portadores do “vírus” que transforma os mortos em zumbis, e que, portanto, não se trata somente de uma doença transmissível. Todos os mortos irão voltar à vida e caminhar como zumbis, independente de serem ou não mordidos.

A segunda abertura (utilizada na terceira e quarta temporadas) também apresenta um desencadeamento de imagens em ritmo acelerado e, do mesmo modo que a primeira, algumas delas foram criadas para abertura e outras retiradas dos próprios episódios. Desde o início a idéia de vias e estradas bloqueadas é mantida, onde também é sugerida a ausência de circulação de veículos, com diversos carros fechando a rodovia (explorada na segunda temporada). Em seguida aparecem outros carros abandonados em cima de um gramado. Nesta nova abertura as fotografias e a supressão de movimentos das imagens é substituída por pequenas seqüências em movimento. Os nomes dos atores começam a ser relacionados com imagens que se ligam às características de sua personagem. O nome de Andrew Lincoln aparece, desta vez, próximo a um jornal rasgado (uma alusão à primeira abertura, em que sua fotografia aparece no jornal) que é puxado para cima e, assim, revela-se um distintivo. Norman Reedus é exibido entre duas flechas cravadas em uma árvore e Steven Yeun surge ao lado do relógio que sua personagem ganhou de Hershel, no qual os ponteiros aparecem circulando rapidamente. Os nomes dos outros atores aparentam não estar relacionados com as imagens aos quais são exibidos, por ordem de aparição: Os nomes de Sarah Wayne Callies e Laurie Holden, nesta ordem, aparecem acompanhados de um *close* de duas cápsulas, enquanto uma centopéia caminha por entre elas; Lauren Cohan é apresentada em um cemitério; Chandler Riggs com duas flores e depois uma casa abandonada; e Danai Gurira próxima a uma porta que aparenta ter um zumbi atrás.

O movimento apresentado nessa abertura também eleva a sensação de desconforto, tensão e angústia produzida pela música, principalmente em seqüências em que há a presença ou o indício da aproximação do morto-vivo, como ocorre com a porta fechada em que a sombra de algo surge pela fresta entre a porta e o chão, ou o primeiríssimo plano do olho de um zumbi em constante movimento, ou, ainda, o caminhar acelerado dentro de uma casa abandonada. Conjuntamente à centopéia e ao olho do morto-vivo, um *close* da ponta de uma serra de mão ensangüentada, contribui para a manutenção da caracterização da série, ao apresentar novamente o nojento e o repugnante.

Antes da aparição do título da série, uma torre de vigia de prisão é exibida, em seguida um plano geral e um *travelling* para a direita mostram o presídio como um todo, apresentando

o novo ambiente a ser explorado nesta nova temporada. Para finalizar, o nome do seriado, diferentemente da primeira abertura, surge de uma única vez, com um *flash* inicial e as letras escuras, como uma sombra, para depois aparecer de uma vez. As letras parecem estar meio envelhecidas, com uma tonalidade bege. O fundo é escuro e não é facilmente distinguível, algo que parece ser um lago sujo ou uma floresta, com tonalidades esverdeadas e amareladas, com pontos brancos quem flutuam como neve ou fuligem produzida por uma queimada.

A abertura volta a ser alterada na quinta temporada, e, seguindo o padrão construído, também apresenta um desencadeamento de diversas imagens. Na mesma linha de construção da segunda abertura, o movimento está presente e os nomes dos atores são relacionados às personagens. O nome de Andrew Lincoln aparece próximo de sua icônica pistola; Norman Reedus junto de seu colete e do aro de uma roda de moto; Steven Yuen novamente surge junto ao relógio (porém os ponteiros não estão girando); Lauren Cohan junto à fotografia que sua personagem queimou; Chandler Riggs aparece junto ao muro da antiga cidade em que sua personagem morava, com a escrita em sangue feita por Morgan; Danai Gurira surge nas antigas instalações da prisão; Melissa McBride junto à faca de sua personagem; Michael Cudlitz é exibido em um corredor sujo e escuro. Os mortos-vivos mais uma vez estão presentes na abertura, bem como, o sangue e a sujeira. Por outro lado, não são exibidos veículos ou estradas, apenas uma trilha em uma floresta. Por fim, o título da série surge falhando, mas de uma única vez. A aparência envelhecida permanece, porém a letra “D” está respingada por sangue. O fundo é escuro e parece possuir algo que se move nele, como uma fumaça ou neblina.

Apesar de diferentes, as aberturas seguem um padrão construído pelo próprio seriado e estabelecem conexão direta com o universo e “clima” criados pela série como um todo. Isto se liga ao fato, conforme explora Stanitzek, de a sequência título ser elaborada tendo como base o próprio filme que irá seguir, e, portanto, torna-se uma “forma de leitura” (*form of reading*) que leva em consideração a história, os atores, temas, etc. A abertura introduz um “elemento meta-comunicativo” (*meta-communicative element*), e através da leitura realizada ocorre um comentário cinematográfico, como uma síntese analítica daquilo que está por vir (STANITZEK, 2009, p. 47).

Os *walkers*

Desde o episódio piloto também somos apresentados aos novos inimigos da humanidade, os “monstros” que “acabaram com o mundo”. Apesar de não ter informações sobre como tudo começou (com exceção das informações apresentadas pelo Dr. Edwin Jenner, interpretado por Noah Emmerich, no sexto episódio da primeira temporada), pois o personagem principal, por meio do qual a narrativa se delineia e cujo ponto de vista o espectador acompanha, esteve em coma por um longo período, acordando somente um bom tempo após o surto inicial da doença (cerca de 30 dias). Ainda assim, é possível observar ao longo da série certo padrão construído em torno da figura zumbi. Concomitante a Rick, o espectador “acorda” naquele mundo junto com a personagem e passa a acompanhar a história sob sua ótica, acompanhando-o e “aprendendo” com ele a melhor forma de sobreviver àquela situação.

A primeira aparição do zumbi ocorre logo na primeira pré-abertura da série. Após Rick chegar pela rodovia e descer do carro para tentar achar gasolina em um posto, ele ouve um barulho e olha debaixo de um carro. Surge, então, no primeiro plano, as pernas de alguém caminhando. Logo em seguida torna-se perceptível que aquelas pernas são de uma criança, que veste pantufas de coelho e se abaixa para pegar um ursinho de pelúcia que está caído no chão. Na continuação, a criança continua caminhando enquanto aparece de costas para a tela. Rick a chama, mas quando a menina se vira, percebemos que a criança já havia se tornado um zumbi (Imagem 05). Ela começa a caminhar em direção a Rick, aumentando a velocidade para atacá-lo. Ele então recua, saca sua arma e atira em sua cabeça, fazendo espirrar sangue. Com um plano zenital, ela lentamente cai de costas no chão ensanguentado, enquanto o ursinho é jogado para longe.



Imagem 05

A simples aparição da criança na tela já constitui um elemento de comoção, como apontou François Truffaut no livro *El placer de la mirada*: “No olvidemos que el niño es un elemento patético que desde un principio ya conmoverá al público.” (1999, p. 34). Ainda que a referência fosse o cinema, acreditamos que a observação de Truffaut pode caber ao seriado, dado que o elemento de comoção está presente na exibição de uma “criança-zumbi”, grotesca, com as roupas cheias de sangue e a bochecha rasgada. Tal comoção é importante para sugerir, desde já, que para sobreviver neste “novo” mundo as pessoas precisam atirar na cabeça de “crianças”, afinal, como bem aponta Truffaut, a criança está relacionada diretamente com uma idéia de pureza e inocência (1999, p. 35). Para continuar a sobreviver, Rick teve que atirar na menina, o primeiro zumbi a aparecer em tela. Neste ponto, pode-se constituir uma analogia, como se ao invés de atirar em uma criança, ele estivesse atirando e eliminando do seriado a própria “pureza e inocência”. Esta seqüência ajuda, pois, a construir a idéia de que o mundo passou por um “abalo” e não é mais o “mesmo”. Na nova conjuntura não há mais espaço para a “inocência”, a pureza, a esperança, pois nela predomina a sujeira, a morte, a destruição do passado, o medo constante do outro e a impossibilidade de investir em um futuro. A destruição do corpo da criança com todo o exagero contido na execução, sugere que não há chance da humanidade perpetuar.

Logo percebemos que os sobreviventes conseguiram aprender algumas coisas a partir da necessidade de lutar por suas vidas e da observação dos mortos-vivos. Morgan (Lennie James) é a primeira pessoa com quem Rick conversa após acordar no hospital. Em sua primeira aparição aprendemos que os zumbis não falam. Além disso, Morgan lhe fornece algumas outras informações iniciais. A primeira delas é que os zumbis são atraídos pelo

barulho, motivo pelo qual ele se arrepende de ter atirado instantes antes. Outra informação é que ele acredita que os zumbis ficam mais ativos durante a noite, portanto para não ser pego deve-se ficar quieto, especialmente no período noturno. Sobre a doença, Morgan diz para Rick não ser mordido, pois caso contrário ficará com uma febre terrível, irá morrer e depois voltar à “vida”. A informação mais relevante dada por ele é que para matá-los deve-se atingir a cabeça, pois o corpo inteiro está morto, com exceção de alguma parte do cérebro que ainda os mantém ativos (uma explicação científica é dada no sexto episódio da primeira temporada e será retomada a seguir). Por fim, antes de se despedir, Morgan diz que sozinhos eles não representam grandes riscos, porém o problema está quando eles estão reunidos em grupos (Rick descobre isso na prática no fim do primeiro episódio), quando os zumbis constituem o que eles irão chamar, em episódios futuros, de “horda” (*horde*).

Walker é o nome pelo qual Morgan identifica essas pessoas que morreram e voltaram a andar. Este será o nome adotado por Rick e futuramente pelo grupo principal de sobreviventes. A partir deste momento do texto, adotaremos a mesma nomenclatura ao invés do tradicional zumbi utilizado por outras produções. A palavra *walker* é utilizada no sentido de caminhante ou errante, como alguém que anda sem sentido ou rumo, que vaga pelo mundo. Além disso, essa é uma palavra que estabelece ligação direta com o nome da série, tornando-a uma nomenclatura de fácil assimilação. Outros modos de nomear os zumbis são utilizados, como “coisa” (*thing*), “estranho” (*geek*) ou “descerebrados” (*unbrained*), mas a expressão mais freqüentemente usada é *walker*.

Já no segundo episódio, Rick recebe mais algumas informações do grupo de sobreviventes que ele encontra em Atlanta. Uma delas diz respeito ao sucesso das missões realizadas dentro da cidade, para tudo dar certo eles devem entrar e sair sem serem percebidos (o que não aconteceu). Glenn, por sua vez, chama os mortos-vivos de *geeks* e ressalta a questão do barulho, pois qualquer ruído é suficiente para atraí-los, e os compara com animais: são “como cachorros” (*like dogs*). Morales acrescenta a questão da visão e, principalmente, do olfato apurado. Rick deduz, a partir disso, que é possível se camuflar entre eles, desde que se tenha o mesmo cheiro que eles. Portanto, os *walkers* não seguem um padrão de conduta social, baseado em instituições e regulamentos. Diferentemente, eles seguem uma conduta baseada apenas na natureza instintiva (representados pelos sentidos: visão, olfato, audição) e acabam constituindo um padrão mecanizado. Na maior parte do tempo caminham juntos, como uma “massa homogênea”.

Ao mesmo tempo em que a sobrevivência depende da morte desses “inimigos”, que tentam atacar os vivos, a série, por sua vez, trata de “humanizá-los”⁶⁰. Por vezes há a construção de uma idéia e, na segunda temporada, em alguns momentos há a afirmação de algumas personagens de que aqueles mortos que estão caminhando, também foram pessoas algum dia. De algum modo surge também um sentimento de compaixão para acabar com o sofrimento causado por aquela condição, como se os *walkers* fossem animais feridos que estão em uma condição de sofrimento irreversível. Exemplo disso são duas seqüências que se intercalam no primeiro episódio. Enquanto Rick vai atrás de uma “mulher-zumbi” que avistara anteriormente para tentar acabar com seu sofrimento, devido a ela não possuir as pernas e ser forçada a rastejar, Morgan tenta atirar em sua esposa, agora uma *walker*, através da janela da casa. Se por um lado Rick consegue atirar, por outro Morgan desiste e chora quando percebe que ela olha fixamente para a lente de sua arma. De certa forma, os *walkers* aparecem associados não apenas a monstros, mas também a seres humanos que sofreram por causa de alguma doença e agora estão naquela situação ou a animais que merecem nossa coragem para sacrificá-los e livrá-los do sofrimento.

Porém, em movimento contrário ao sentimento expresso por algumas personagens perante alguns *walkers*, como se estes ainda fossem pessoas, há a tentativa de desconstrução dessa idéia através da figura do Dr. Jenner. Além de receber o grupo de sobreviventes no edifício do CDC (*Centers for Disease Control and Prevention*⁶¹), um local que simboliza a esperança da descoberta da cura para a doença, ele também se apresenta como “doutor” desde sua primeira aparição. O laboratório mostra-se um ambiente de alta tecnologia, cercado por vários computadores e controlado por um computador principal, que administra todo o prédio através de um sistema por voz, atendendo pelo nome de “Vi”⁶². Jenner diz que ele é o último

⁶⁰ Esta é uma discussão mais evidente que ocorre na 2ª temporada. De um lado Hershel, dono de uma fazenda, mantém presas e alimentadas diversas pessoas da região que se tornaram zumbis, inclusive pessoas de sua família, como sua esposa, acreditando se tratar de uma doença, como outra qualquer, que irá ter a cura descoberta. Do outro lado está o grupo principal que acredita que os zumbis são pessoas mortas, uma ameaça extremamente perigosa que deve ser eliminada.

⁶¹ Centro de Controle e Prevenção de Doenças. É um dos maiores componentes operacionais do Departamento de Saúde e Serviços Humanos norte americano e tem como principal papel trabalhar para a saúde e segurança da população norte americana. O CDC combate doenças e também fornece apoio aos cidadãos, como uma agência nacional de proteção à saúde. Para completar sua função o CDC realiza diversas pesquisas científicas e fornece informações em prol da defesa contra problemas relacionados à saúde. Para mais informações: <http://www.cdc.gov/>

⁶² O computador parece possuir uma inteligência, pois responde prontamente a todos os pedidos do doutor. O computador inteligente é um elemento que parece similar ao computador HAL 9000 que comanda o funcionamento da espaçonave *Discovery* no clássico filme *2001 – Uma odisséia no espaço* (1968, Stanley Kubrick). Mais recentemente há similaridades ao computador exibido no filme *Resident Evil: o hóspede maldito*

pesquisador daquele local, e mostra ao grupo como a doença se desenvolve e o que acontece com o cérebro humano durante o processo. Por ser o único sobrevivente do local, Dr. Jenner é o último representante da ciência na série⁶³. Ele exhibe o cérebro de uma cobaia, poucos momentos antes de se tornar *walker*. A imagem é de um cérebro completamente ativo, cruzado por diversos impulsos elétricos, como em um “cabeamento orgânico”. Ele associa o órgão ao que poderia ser considerada a “vida” humana. A constituição do que é ser uma “pessoa” estaria relacionada ao perfeito funcionamento cerebral, que manteria todas suas experiências e memórias, dado que para ele isso é também o que torna cada ser humano único. O doutor explica que quando alguém é mordido, algo invade o seu cérebro, como no caso da meningite, havendo uma hemorragia na região e forçando todos os órgãos a entrarem em colapso, restando por fim o cérebro, mas que também se apaga. Este seria o momento exato da morte, como diz Dr. Jenner, a partir do instante em que a imagem do cérebro se apaga. Pela sua fala, cercada de autoridade científica e pelo título que carrega, a morte é explicada ou relacionada ao fim da memória, da lembrança e de qualquer outra experiência (que estariam armazenadas no cérebro). Sem os elementos que tornam a pessoa única, aquele corpo está morto. Dr. Jenner prossegue mostrando o mesmo cérebro após a cobaia se tornar um *walker*: apenas a base cerebral é reativada, e é isso que faz com que os *walkers* se levantem e se movam. A maior parte da imagem (cérebro) está escura. Isso lhe permite dizer que aquele corpo não possui vida, pois a parte humana não retorna (o lóbulo frontal, neocórtex, as memórias e as experiências), liquidando deste modo a tentativa de uma “humanização” do *walker*.

Contudo, há durante esta primeira temporada elementos que contradizem as conclusões científicas do Dr. Jenner. Se os *walkers* não possuem lembranças e por isso mesmo não são humanos, alguns pequenos comportamentos contrastam com essa idéia. Por exemplo, a “menina-zumbi” do começo do primeiro episódio parece se lembrar das brincadeiras ou dos objetos dos quais gostava, através do gesto de abaixar-se para pegar o ursinho de pelúcia caído e continuar a carregá-lo. A esposa de Morgan, mesmo depois de morta, retorna à casa em que estão seu marido e filho e tenta entrar, de forma “humana” e não como um “monstro”: girando a maçaneta da porta. Um último exemplo, mais rápido e menos impactante, é o *walker* que para tentar entrar na loja de departamentos onde está o grupo de

(2002, Paul W. S. Anderson), que aparece sob o nome de “rainha vermelha”, e reaparece em *Resident Evil 5: Retribuição* (2012, Paul W. S. Anderson).

⁶³ Apesar de Eugene Porter (Josh McDermitt) se apresentar como um cientista, na quarta temporada, a mentira é revelada na quinta temporada e o Dr. Jenner volta a ser o único cientista presente no seriado até o momento.

sobreviventes, bate com uma pedra na porta de vidro para tentar quebrá-la. Mesmo assim, para o Dr. Jenner os *walkers* ainda possuem uma “parte humana” – pequena – resumindo sua condição a “somente uma casca, guiada por instintos irracionais.”⁶⁴, liquidando qualquer dúvida sobre a possibilidade de haver memória sobre a vida passada do zumbi.

Entretanto, apesar de toda a explicação científica, a discussão se arrasta ao longo da temporada seguinte, crescendo a dúvida sobre a natureza do morto-vivo. Estariam as pessoas doentes e infectadas ou seriam mortos com um instinto assassino e canibal? A confusão ocorre por conta da própria caracterização do zumbi e sua indefinição, pois este se trata de uma pessoa morta que voltou a viver. O *walker* não está totalmente morto, nem totalmente vivo. Nessa condição, ele parece assemelhar-se, em certa medida, à categoria de “estranho”, utilizada por Zygmunt Bauman, no livro *Modernidade e Ambivalência*, dado que eles não se encaixam na dualidade proposta pela “classificação binária” utilizada para a manutenção da ordem social. Para Bauman (1999), o estranho não se encaixa na classificação entre amigo e inimigo. No nosso caso, o morto-vivo não se encaixa na classificação entre morto e vivo. Aquilo que é indefinível, como propõe Bauman, sobrepõe-se a qualquer definição existente, fazendo balançar a própria vida social fundamentada nas oposições classificatórias e nas diferenças que elas produzem e mantém. Como afirma o autor: “As oposições possibilitam o conhecimento e a ação: as indefinições os paralisam.” (BAUMAN, 1999, p. 65). Por não serem nem uma coisa nem outra, e por portarem traços que caracterizam a ambos, o vivo e o morto, os *walkers* parecem encaixados na noção de desconhecido, causando confusão e desconforto, e, no pior dos casos, uma sensação de perigo. Quando o “estranho” é classificável, mas ainda não o foi, há um abrandamento das reações, o problema é agravado quando eles são inclassificáveis. Isto ocorre em *The Walking Dead* justamente pela falta de conhecimento prévio da situação, dado que o aparecimento dos *walkers* é novo e inclassificável, situação esta em que os mortos retornam à vida. Por não se enquadrarem em nenhuma definição partilhada socialmente e poderem ser enquadrados nas duas (não se sabe ao certo se estão vivos ou mortos), os zumbis parecem aproximar-se do que Bauman chama de “ambivalentes”. Seguindo a definição do autor, o ambivalente perturba a ordem social por impedir a delimitação de uma linha classificatória. As oposições criadas são fatores fundantes da própria ambivalência, pois, ao impor definições, também são criadas, inevitavelmente, as condições para o surgimento de “anomalias”, ou seja, elementos que circulam pelas categorias “cuja separação é o significado da ordem” (BAUMAN, 1999, p. 70).

⁶⁴ “Just a shell, driven by mindless instinct.”.

Os sistemas de relações

Seguindo a metodologia proposta por Sorlin, faz-se necessário, antes da análise fílmica, delimitar as relações que os grupos de indivíduos, dentro do filme (no nosso caso, a série), estabelecem entre si e com o ambiente que os cercam. Isto posto, por necessidade metodológica, este sub-capítulo abordará o seriado por inteiro (as cinco primeiras temporadas) e facilitará a apresentação das personagens com maior relevância narrativa, isentando o leitor de possíveis interrupções futuras para a apresentação dos mesmos.

Segundo o autor, a pergunta que devemos responder é: que “sistemas de relações” são constituídos nos filmes (na série, para nós)? Para tal tarefa, Sorlin estabelece três eixos principais: 1) as relações aparentes e trabalhadas dentro do universo fictício em questão; 2) as relações implícitas e condizentes ao que é exterior ao que está sendo exibido, sendo “el espacio virtual que es la prolongación imaginaria de lo que pasa en la pantalla”, em outras palavras, as relações que não são mostradas na tela, mas imaginadas pelos espectadores; 3) as relações estabelecidas entre o público e a tela, mas que foram organizadas pelo filme (SORLIN, 1992, p. 133-134). O seriado movimenta uma série de elementos sociais aos quais os espectadores estão familiarizados. São pontos que muitas vezes aparecem como algo natural às personagens, mas que de certa forma remontam as influências sociais anteriores ao “colapso do mundo”. Entre as personagens, há grupos e tipos sociais que ainda são referenciados e baseados na vida social anterior aquela exibida, mas que também remontam as aquelas noções possuídas e aplicadas pelos realizadores do programa.

Esta tarefa inicial remete apenas a um trabalho de clarificação a respeito das personagens, mas que contribui para a análise posterior. Como alerta Sorlin, o produto a ser analisado não está limitado a este jogo de forças sociais, nem tão pouco exhibe o reflexo dos confrontos da vida real ou das relações estabelecidas entre os diversos grupos. É impossível afirmar que o “sistema de relações” a ser montado traduz as concepções dos realizadores ou mesmo da estrutura social, porém é através dele que podemos “escoger los elementos de lo descriptivo y organizar el material para comenzar el análisis.” (SORLIN, 1992, p. 134).

Para tal tarefa, sobretudo, há de se ter em mente outro ponto destacado por Sorlin, que diz respeito à existência de uma ideologia mais geral, entendida por ele como um sistema de idéias que perpassa a produção audiovisual, como um “conjunto de explicaciones, de creencias y de valores aceptados y empleados en una formación social.” (SORLIN, 1992, p. 16). Ainda que Sorlin falasse do cinema, é possível tratar de certos clichês, estereótipos e

padrões dentro da indústria audiovisual (incluindo os seriados televisivos). Estes seriam nada mais do que fragmentos da ideologia, com características mais ou menos evidentes e aceitas dentro da sociedade em que os mesmos foram produzidos. Tendo em vista essa noção de ideologia, Sorlin resume o objetivo da análise:

“Las diferentes proposiciones antes evocadas indicarían los grandes lineamientos de la investigación: el papel de la producción cinematográfica en la perpetuación de una instancia ideológica, la fuerza de inculcación de los modelos fílmicos, el lugar del cine en la puesta en evidencia o en la tergiversación de los conflictos.” (1992, p. 21).

As produções audiovisuais, como expressões ideológicas, fazem parte dos meios e manifestações através dos quais os diferentes grupos sociais se definem e se localizam perante os outros. As diversas expressões ideológicas não se encontram distantes umas das outras, cada qual produzindo um tipo diferente de expressão, mas, pelo contrário, existem diversos pontos em que ocorrem similaridades. A força da classe dominante se mostra na organização interna dessas manifestações, ainda que os quadros ideológicos possam ser diferentes (como os valores, dados e fatores exibidos), a forma como se é realizado o relato e a lei de sua composição, serão sempre parecidos com o modelo imposto (SORLIN, 1992, p. 19-20). No cinema, para Sorlin, a ideologia não é uma mentira que se destina a enganar a classe dominada, mas constitui-se como um fragmento da sociedade como um todo. Não seria possível compreender totalmente a ideologia de uma época através da análise fílmica (diferente da idéia proposta por Kracauer, como explorado anteriormente na introdução), mas seria possível realizar leituras sobre determinados padrões exibidos, que seguem uma lógica social.

Sob esse olhar, por exemplo, o fio condutor principal da narrativa – ou o grupo principal deste sistema de relações – é baseado no típico ideário de família nuclear burguesa norte americana, concentrada em torno do pai, mãe e filho. O pai e marido (Rick) acorda do coma em um hospital⁶⁵ dentro de um mundo destruído e tem como único objetivo reencontrar sua família e a manter a salvo⁶⁶. Rick (Andrew Lincoln) é claramente o personagem principal (durante a maior parte do tempo a ação gira em torno dele) e constitui o herói do seriado, por

⁶⁵ A construção das seqüências iniciais do seriado apresenta certa semelhança com o filme *Extermínio* (Danny Boyle, 2002), no qual o personagem também acorda do coma em um hospital após o início de um “apocalipse zumbi”. O filme teve sua produção durante o ano de 2002, porém só foi exibido em 2003, no mesmo ano em que houve o lançamento da HQ de *The Walking Dead*.

⁶⁶ Diversos filmes utilizam narrativa parecida, uma idéia como “o pai que busca reencontrar sua família”, como, por exemplo, os “filmes-catástrofe” de Roland Emmerich: *Independence Day* (1996); *O Dia Depois de Amanhã* (2004); *2012* (2009).

algumas vezes ele exibirá sua capacidade de liderar, planejar e salvar outras pessoas. Porém, o ponto mais forte de sua personificação como tal (herói e líder) encontra-se em sua caracterização e vestimenta. A partir do primeiro episódio, após receber ajuda de Morgan, Rick vai até a antiga delegacia onde trabalhava, para pegar armas e uma viatura, lá ele também consegue vestir seu uniforme. Personalizado como *sheriff*⁶⁷, baseando-se em uma instituição de autoridade anterior ao colapso social, ele apresenta certa necessidade de por todo o tempo (primeira temporada) se vestir como tal. Desde este momento, sempre que possível seu uniforme estará impecável e completo (até abandoná-lo na segunda temporada). O chapéu é um objeto imprescindível para tanto, sua força simbólica se mantém durante muitos episódios. Por exemplo, mesmo após recuperar as armas que foram perdidas em uma rua de Atlanta, há o destaque em Glenn e depois no próprio Rick recuperando o chapéu que foi derrubado no chão, como se este item tivesse tanta importância quanto as próprias armas (Imagem 06).



Imagem 06

Por sua vez, Lori – a esposa e mãe – não sabia que Rick ainda estava vivo, e se envolve amorosamente com Shane – amigo e ex-parceiro de Rick. Após seu reencontro com o marido, Lori passa a se portar como a mulher que deve ser submissa ao marido. Prontamente se afasta de Shane e também força o afastamento de seu filho. Há uma tentativa de sua parte em conservar seu casamento, através da omissão dos fatos ocorridos entre ela e seu “amante”. Portanto, o objetivo de Lori passa a ser estritamente a manutenção da união de sua família.

⁶⁷ Um oficial legal – com diversas funções, mas especialmente policiais – responsável por um condado. Rick era oficial no condado de King.

Encerrando esse grupo está Carl (Chandler Riggs), o filho superprotegido, uma criança que precisa de proteção tanto quanto as mulheres. Sua construção (ao lado de Sophia e dos filhos de Morales, outras crianças do grupo de sobreviventes) representa uma analogia à inocência – como explorado anteriormente em Truffaut – e à preservação da mesma, a criança não sabe se proteger e deve ser poupada de todos os acontecimentos sórdidos desse “novo mundo”. Sempre que há algo perigoso ou violento, sua mãe o pega e abraça-o contra o peito, para que ele não veja nada e não tenha contato com aquele horror. Ao longo da série isso vai sendo alterado e ele passa a se proteger e a proteger os outros, seguindo na analogia à inocência: como se com o passar do tempo a inocência foi se esvaindo e as crianças precisaram atirar e se proteger. Nesta nova configuração o inocente não sobrevive.

Shane, é o antigo parceiro e amigo de Rick. Desde a primeira seqüência juntos, a intimidade entre eles é explorada. Em um flashback, antes do coma de Rick, eles comem um lanche dentro da viatura e Shane mergulha sua batata frita no *ketchup* que está no lanche de Rick. Eles conversam sobre a vida amorosa, e Rick fala sobre sua vida com Lori e um problema pelo qual estão passando. Além disso, Shane aparece visitando-o no hospital, e após Rick acordar ele chama primeiramente seu nome. Shane era quem liderava o acampamento antes da chegada de seu parceiro, e isso causa certo desconforto quando eles começam a discordar em alguns pontos, principalmente sobre as escolhas para o futuro do grupo.

Ao longo da primeira temporada, o grupo de sobreviventes é apresentado, cada um com suas características próprias, mas que de certo modo representam um pouco dos estereótipos encontrados na sociedade norte americana. O grupo funciona como uma representação micro de alguns tipos sociais daquela sociedade. Alguns estereótipos têm origem étnica, enquanto outros são de origem social. Os grupos se mostram inicialmente divergentes e conflituosos, unidos somente pela necessidade. Mas com o passar do tempo, especialmente a partir da segunda temporada, essas diferenças começam a diminuir e há uma ligação maior entre as personagens.

Entre os estereótipos étnicos estão Glenn, T-dog, Jacqui, Morales e sua família, e os irmãos Dixon. Glenn (Steven Yeun) é um jovem coreano que não possui grande força física, por outro lado, ele é rápido, encarregado de entrar e sair da cidade sem enfrentar os *walkers*. Além disso, possui uma capacidade de planejar a locomoção dentro da cidade e a busca por suprimentos. Por vezes, referem-se a ele como o garoto asiático (*asian boy*), como se não houvesse diferença alguma entre japoneses, chineses, coreanos, etc. Deste modo, ele constitui o representante da comunidade oriental que compõe a sociedade norte americana.

Dois negros fazem parte do grupo inicial, T-dog (IronE Singleton) e Jacqui (Jeryl Prescott Sales). Enquanto T-Dog aparenta ser oriundo dos subúrbios por suas vestimentas e sua forma de se expressar, através de gírias, Jacqui é uma mulher que trabalhava em algum tipo de serviço público (escritório de zoneamento da cidade) e está vestida com roupa social. T-dog sofre com o preconceito de Merle Dixon (Michael Rooker), chamado de “Mr. Yo”⁶⁸, uma analogia com a gíria que usualmente é utilizada por *rappers*, e de “nigger”⁶⁹, forma pejorativa de um racista se referir aos negros.

Morales (Juan Gabriel Pareja) é também um típico chefe de família que faz de tudo para protegê-la. Claramente um representante da imigração mexicana apesar de isso não ficar evidenciado. Sua família parece não falar inglês com perfeição, interagindo pouco com os outros, ficando a cargo dele participar das ações e conversas. Todos se referem a ele apenas por seu sobrenome, de origem latina. Além disso, o próprio ator que interpreta Morales tem um nome de origem latina, apesar de ser americano nascido em Houston, é descendente de colombianos.

Encerrando os padrões étnicos, estão os irmãos Dixon, Daryl (Norman Reedus) e Merle, os rebeldes e durões, que não gostam de aceitar ordens ou viver em grupo, por outro lado, são os que possuem a maior capacidade de sobrevivência e grande força física, mas que, por outro lado, não são muito espertos ou engenhosos. A vestimenta de ambos relaciona-os aos grupos de motoqueiros americanos, especialmente pelos coletes que eles usam, mas também pela moto que Daryl dirige. Considerando o comportamento ambos pode haver alguma referência às gangues que rodam as estradas do Estados Unidos praticando diversos atos ilegais. Mas o principal estereótipo relacionado a eles é o de caipira (*redneck*), como homens brancos do interior do país, com baixa renda e ligados a vida rural⁷⁰. Ambos tiveram uma infância difícil, com uma mãe ausente e um pai alcoólatra que os agredia. Merle passou por reformatórios e se mostrou usuário drogas, violento e descontrolado. Daryl, por sua vez, é mais solitário e possui maior apego ao irmão.

⁶⁸ Uma gíria que também é comumente utilizada como cumprimento ou para atrair a atenção de alguém. Definição retirada do dicionário Thesaurus, acesso em: <http://www.thefreedictionary.com/yo>

⁶⁹ É uma das palavras mais ofensivas em inglês, adquiriu um grau mais ofensivo atualmente, mas é utilizada desde a Guerra Revolucionária. Se usada entre os próprios negros possui uma conotação neutra ou familiar. Definição retirada do dicionário Thesaurus, acesso em: <http://www.thefreedictionary.com/nigger>.

⁷⁰ *Redneck* é um termo utilizado nos Estados Unidos da América e no Canadá para nomear o estereótipo de homem branco do interior e que possui baixa renda. Este nome tem relação com o trabalho rural e à exposição ao sol, deixando os pescoços avermelhados. Também é uma forma moderna de rotular de maneira pejorativa os brancos sulistas conservadores. Há também a utilização deste termo para depreciar a classe trabalhadora e os brancos rurais não liberais. Ao mesmo tempo, há uma retomada do nome por alguns sulistas brancos, usando-a com orgulho. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Redneck>.

Outros perfis são explorados, com padrões sociais e não étnicos. Andrea (Laurie Holden) é a filha que se distanciou da família para estudar em uma universidade e se tornar independente (ela se tornou uma advogada), e que após a destruição de tudo passa a cuidar de sua irmã mais nova, Amy (Emma Bell). Mantida sob a proteção de sua irmã mais velha, ela ainda apresenta certa infantilidade e apego por coisas fantasiosas como unicórnios, dragões e sereias. Dale (Jeffrey DeMunn) é o idoso, uma pessoa experiente e tranqüila, que possui alguns conhecimentos para compartilhar com os mais jovens, além de ser o dono do trailer, de todas as ferramentas e do equipamento para pescaria. Jim (Andrew Rothenberg) é um homem de meia idade, que perdeu toda sua família e começa a entrar em crise por conta disso. Por fim, Ed (Adam Minarovich) é o marido agressivo, reservado e que não gosta de se envolver com as outras pessoas, enquanto sua esposa Carol (Melissa McBride) é a mulher submissa que tem medo das agressões de seu marido e tenta proteger sua filha Sophia (Madison Lintz).

Na primeira temporada há somente um grupo de sobreviventes diferente das personagens principais. É um grupo típico de jovens “*chicanos*”,⁷¹ que entram em conflito com os sobreviventes em Atlanta. Inicialmente, parecem ser membros de uma gangue oriunda de algum bairro da grande cidade, pois portam armas e seqüestram Glenn, além disso, eles se mostram dispostos a fazer tudo para conseguir as armas que Rick recuperou em Atlanta. Mas, pelo contrário, o que eles fazem é cuidar de pessoas idosas que foram abandonadas em um asilo. Muitos dos jovens são netos ou parentes dos senhores e senhoras deixados para trás. O líder deles é Guillermo (Neil Brown Jr.), também chamado de “G” ou “Ese”, um antigo segurança do local. Eles são apresentados como uma forma de construir a ideia de que: “as pessoas não são o que elas aparentam ser”.

Por fim, um único homem aparece no final da temporada, o Dr. Jenner. Ele trabalha no CDC pesquisando a cura contra essa doença que dizimou quase toda a população. Por ser o último cientista vivo daquele lugar, constitui o representante da ciência na série. Além de o local ser todo controlado por ele, sua caracterização é reforçado pela vestimenta social, acompanhada do jaleco.

No seriado torna-se difícil limitar o sistema de relações, por sua longa duração e complexidade narrativa, tal sistema não é definitivo e torna-se maleável, sendo alterado durante a exibição das temporadas seguintes. Diferentemente dos filmes, as séries são compostas de diversos episódios e temporadas. Enquanto uma obra cinematográfica atual tem

⁷¹ É uma forma de identidade adotada por descendentes de mexicanos nos Estados Unidos. O termo tem vários significados no país, algumas vezes como sinônimo de identidade, cultura e orgulho, em outras vezes com uma conotação negativa referindo-se a gangues.

em média uma duração entre uma hora e meia e duas horas, os seriados possuem diversos capítulos com média de quarenta e cinco minutos. No caso de *The Walking Dead* foram lançados até o momento de produção desta pesquisa, um total de cinco temporadas, totalizando sessenta e sete episódios, o que equivale a aproximadamente cinquenta horas e vinte e cinco minutos de duração.

Esta é uma das características dos seriados que chamam a atenção do sociólogo para esse tipo de produto. Há muito mais tempo disponível para a construção da narrativa e das personagens principais. Tal duração pode produzir um enriquecimento em relação ao aprofundamento da personalidade e, conseqüentemente, permitir a abertura para mudanças no interior da narrativa (como explorado anteriormente, mudança essa que pode ser guiada pela audiência e recepção das personagens). Portanto, os grupos sociais podem e vão sendo alterados ao longo da série, com certas características sendo realçadas, reafirmadas ou eliminadas, ou ainda, diferentes grupos irão surgir ao longo da trama e serão incorporados a ela. Em *The Walking Dead* há um elemento que altera os grupos e está constantemente presente: a morte. Um tema que será explorado ao longo deste trabalho e que é utilizado para causar impacto, sobretudo quando muitas das personagens aos quais os espectadores podem estabelecer certa ligação ou identificação, são mortos de forma violenta e repentina, o que acarreta o fim de muitos grupos e relações.

Dos grupos apresentados anteriormente, foram mortos até a quinta temporada as seguintes personagens: Amy, Ed, Jim, Jacqui, Dale, Shane, Sophia, T-dog, Lori, Merle e Andrea; sem levar em consideração Morales e sua família que seguem um caminho diferente ainda na primeira temporada. Por desdobramento das mortes, o principal grupo social dissolvido é o da família nuclear burguesa que estamos acostumados a observar na grande maioria dos filmes ou produtos audiovisuais, por meio da descoberta da traição de Lori, da morte de Shane por Rick (segunda temporada), do distanciamento do casal, e, por fim, da morte da esposa no momento do nascimento do segundo filho deles, Judith (terceira temporada). Constrói-se ao longo das outras temporadas uma idéia diferente de família, pela qual o grupo de sobreviventes começa a se identificar, ganhando maior destaque na quinta temporada. Apesar de todos os percalços, Rick ainda possui um filho e uma filha e por isso mantém seu objetivo: preservar a vida de sua família.

Com o decorrer das temporadas, a sobrevivência força o grupo inicial a sobrepor as diferenças, ao contrário das disputas ocorridas na primeira temporada, as questões étnicas passam a não ter importância. Independente de a pessoa ser negra, branca ou asiática, nesta

conjuntura eles precisam estar juntos. Para estabelecer uma relação “familiar” e desenvolver um sentimento de pertencimento, o grupo precisa estar coeso. Se no começo da série a diferença era usada como ofensa, nas temporadas seguintes ela torna-se brincadeira. Isto corre, por exemplo, quando Daryl faz uma piada sobre Glenn ser asiático e dirigir mal (T02E13⁷²). Além disso, as diferenças passam a ser respeitadas, como no momento em que Merle, após seu retorno, discute com Daryl e diz que o grupo não o aceitaria, pois ele tentou matar o garoto chinês. Por sua vez, Daryl prontamente corrige Merle e diz que, na verdade, a origem de Glenn é coreana (T03E10).

Diversos grupos diferentes surgem ao longo das temporadas, alguns são antagonistas ao grupo principal, enquanto outros são incorporados a ele. O primeiro grupo a aparecer após os sobreviventes deixarem a cidade de Atlanta (segunda temporada) é uma família que mora em uma fazenda. O dono é Hershel Greene (Scott Wilson), um homem com idade avançada que se torna o líder do lugar, onde também estão abrigados alguns vizinhos. Ele é veterinário e usa seu conhecimento para salvar a vida de Carl. Mas, ao mesmo tempo ele é autoritário e só aceita o grupo de Rick em sua fazenda desde que seu jeito de agir seja respeitado. Sua autoridade é adquirida e respeita junto com a posse de sua propriedade, baseada no padrão social norte americano de propriedade privada, pelo qual o dono possui o direito de mandar em suas próprias terras. Suas outras características envolvem problemas com o alcoolismo e a habilidade de atirar. Enquanto ele se mostra um homem religioso, de fé, Rick é seu oposto, um homem de sobrevivência⁷³. A família Greene também é composta pelas duas filhas de Hershel, Maggie (Lauren Cohan), mais velha⁷⁴, e Beth (Emily Kinney). Fechando o grupo estão os vizinhos: Otis (Jane McNeill), Patricia (Jane McNeill) e Jimmy (James Allen McCune)⁷⁵.

Este grupo representa um interior norte americano diferente daquele construído por Merle e Daryl. São famílias brancas, religiosas e conservadoras, agricultores, fazendeiros e donos de terras. Pessoas que defendem certos valores morais e prezam pela propriedade

⁷² A partir deste ponto, utilizaremos a seguinte nomenclatura para identificar os episódios: 1) T: refere-se a temporada; 2) E: refere-se ao episódio. Por exemplo: T02E13, leia-se décimo terceiro episódio da segunda temporada.

⁷³ As relações de poder e de liderança serão melhores exploradas no capítulo 3.

⁷⁴ Possui um relacionamento com Glenn, que evolui durante o seriado e torna-se sólido, continuando até o presente momento.

⁷⁵ Otis é um caçador que acidentalmente acerta Carl e trabalhava na fazenda; Patricia é esposa de Otis, ela é responsável por algumas das tarefas relacionadas à manutenção do lugar e à alimentação, anteriormente exercia diversas tarefas na fazenda e ajudava na assistência veterinária; Jimmy é um jovem rapaz que se envolve com Beth e que morava na região.

privada. Neste sentido, podem fazer uso de armas para defender seus direitos (Hershel e Maggie sabem como atirar). Esse padrão social é reconhecido por Rick, e que por esta razão aceita respeitar as decisões de Hershel, mesmo sabendo que as regras e padrões anteriores não existem mais. Apesar de discordar de certas atitudes, Rick por vezes acredita que deve acatar as ordens de Hershel, pois ele é dono “daquelas terras”⁷⁶.

Após a descoberta da prisão por Rick (terceira temporada⁷⁷), há um encontro com um grupo de prisioneiros sobreviventes (cinco), que estavam presos há mais ou menos dez meses dentro de um refeitório. Tomas (Nick Gomez) era o líder, de origem latina, era agressivo e trapaceiro. Ele tenta matar Rick, que percebe sua ação e prontamente o mata. Axel (Lew Temple) é um homem branco, preso por roubar uma loja. Dos cinco presos, três são negros: *Big Tiny* (Theodus Crane), grande e forte, mas tranqüilo, morto por Tomas após ser mordido por um *walker*; Oscar (Vincent Ward), também possui personalidade tranqüila, preso por invasão de domicílio; e Andrew (Markice Moore), o mais novo dos prisioneiros, que foge após a morte de Tomas, mas retorna momentos mais tarde para tentar matar Rick, que é salvo por Oscar. Os únicos que sobrevivem para se juntar ao grupo principal são Axel e Oscar, procurando uma segunda chance eles alegam já terem pago por seus pecados. Daryl diz que eles são apenas degenerados, mas não psicopatas e que ele próprio poderia estar entre eles (T03E04).

Outro grupo, de maior relevância narrativa (são os antagonistas dessa temporada), surge no decorrer da terceira temporada. São sobreviventes abrigados em uma pequena cidade próxima a prisão, chamada Woodbury. O líder do local é um homem branco, cujo apelido é “Governador”⁷⁸ (David Morrissey). Seu nome é Philip, algo que ele não revela facilmente,

⁷⁶ Ainda na segunda temporada surge outro grupo no bar da cidade, onde Hershel vai beber. Rick e Glenn vão até lá buscá-lo. Dois homens aparecem e começam a conversar com eles, Dave (Michael Raymond James) e Tony (Aaron Munoz). Ambos vieram da Filadélfia e estão com um grupo maior. Os dois começam a investigar, e deduzem que Rick e os outros estão alojados em uma fazenda. Tony é um homem gordo que pergunta sobre a presença de mulheres na fazenda. Por sua vez, Dave diz que eles fizeram coisas terríveis para sobreviver. Com isso Rick percebe as intenções e a movimentação deles, e os mata. Após troca de tiro com outros homens, um rapaz cai com a perna em uma lança de uma grade e é abandonado pelo grupo. Seu nome é Randall (Michael Zegen), um adolescente que conhece a família Greene, porque vivia na região. Ele diz que seu grupo tem cerca de 30 pessoas e que realizaram ações ruins, mas que ele não havia participado daquilo. A partir destes homens começa a se delinear uma ameaça também por parte dos humanos. Os *walkers* são perigosos, mas os humanos também podem ser (ou piores, como Daryl diz na quinta temporada).

⁷⁷ No final da segunda e começo da terceira temporada, a primeira personagem diferente a aparecer é Michonne (Danai Gurira), uma mulher negra, que utiliza uma *katana* (espada samurai) e aparece acompanhada de dois *walkers* acorrentados, sem mandíbulas ou braços. Ela salvou Andrea e cuidou dela durante o inverno. É quieta, observadora e sabe como lutar.

⁷⁸ O governador constitui uma analogia à classe política. Apesar de ser dissimulado e violento, seu governo tem boa aprovação e as pessoas o seguem. Ele compreende a necessidade das pessoas, o desejo por segurança, organização, limpeza e distração. Por isso, os muros são sempre vigiados e os *walkers* mortos são retirados de lá

exceto como um charme utilizado por ele para conquistar Andrea. Merle reaparece como “braço direito” do líder. Além dele, dois outros homens são os principais capangas leais ao Governador: Shumpert (Travis Love), um homem negro e forte, reservado e que quase não fala, aceitando as ordens sem questionar (uma mão de obra exemplar); e Martinez (Jose Pablo Cantillo), um homem de possível origem latina, que também acata todas as ordens⁷⁹.

Na quarta temporada após a tentativa frustrada do Governador de invadir a prisão, Rick acolhe os sobreviventes de Woodbury, um grupo formado principalmente por mulheres, crianças e idosos. Entre os principais sobreviventes estão: Karen (Melissa Ponzio), uma mulher branca, prestativa e que se relaciona com Tyreese; Patrick (Vincent Martella), um adolescente educado, introvertido, que se nega a participar do treinamento com armas; As irmãs Lizzie (Brighton Sharbino) e Mika (Kyla Kenedy), duas meninas que perdem o pai para uma doença que se espalha na prisão; e Dr. Caleb (Sunkrish Bala), apelidado de “Dr. S”, um médico de possível origem indiana, que faz tudo o que pode para ajudar as pessoas. Além deles, outros sobreviventes foram recrutados pelas estradas para viver na prisão. Zach (Kyle Gallner), um jovem branco que tem um relacionamento com Beth, mas morre tentando ajudar Bob (T04E01). E Bob Stookey (Lawrence Gilliard Jr.), um homem negro resgatado por Daryl e Glenn, que foi médico no exército e possui problemas com bebida alcoólica.

Enquanto o grupo da prisão enfrenta alguns problemas, mas segue prosperando, o Governador, após matar seus soldados em um ataque de fúria e ser abandonado por Martinez e Shumpert, passa a vagar pelas estradas, até encontrar uma família que lhe ajuda. Um velho senhor, com câncer de pulmão, pai de duas mulheres, Tara e Lilly. Lilly (Audrey Marie Anderson) é a irmã mais velha, calma e educada, foi enfermeira e trabalhou na ala de oncologia. Ela é também mãe de Meghan (Meyrick Murphy), uma menina que fala pouco e que é marcada pela ausência do pai. Tara (Alanna Masterson) é mais impulsiva, fala palavrões e tem uma arma, ela diz que era policial em Atlanta, mas na verdade só estava na academia de policiais⁸⁰.

para evitar o mau cheiro. Na cidade acontecem festas e comemorações. Além disso, há uma arena para entretenimento, onde acontecem lutas entre humanos e *walkers*. Como “bom político” ele gosta de manter as aparências e utiliza a mentira quando necessário, uma forma de mater seus segredos (por exemplo, sua filha-zumbi que está presa em sua casa). Quando está nas ruas da cidade cumprimenta as diversas pessoas por onde passa.

⁷⁹ Resumidamente: um homem branco governa a cidade, dando ordens para um “caipira” (*redneck*), um negro e um latino. A questão da liderança e das relações de poder estabelecidas pelo Governador serão mais bem exploradas no Capítulo 3.

⁸⁰ Tara é a primeira personagem a aparecer na série a declarar abertamente a homossexualidade.

Após a morte do pai de Tara e Lilly, o Governador, agora utilizando o nome de Brian, lidera-as pela estrada até que encontram outro grupo. O novo grupo é relativamente grande (cerca de 20 pessoas), liderado por seu antigo subordinado, Martinez. As principais personagens a aparecer são Alisha e os irmãos Dolgen. Alisha (Juliana Harkavy) era reservista do exército e tem um envolvimento amoroso com Tara. Mitch Dolgen (Kirk Acevedo) é o irmão mais velho, era operador de tanque no exército e o utilizou para sobreviver. Pete Dolgen (Enver Gjokaj) tem personalidade oposta a Mitch, mas também era do exército, e ao invés de fugir, ficou em Forte Benning até não ser mais possível.

Após o novo ataque do Governador à prisão, agora liderando o novo grupo, os sobreviventes são forçados a vagar pelas proximidades do presídio, que teve as cercas destruídas. Glenn ajuda Tara a sobreviver e ambos encontram um novo grupo na estrada, que seguiam em um caminhão do exército. Abraham Ford (Michael Cudlitz) é o líder, um típico homem branco do exército, com grande força física. Naquele momento eles estão empenhados em levar o “cientista” Eugene até a capital do país, Washington DC onde ele poderá trabalhar para salvar o país. Rosita Espinosa (Christian Serratos), uma mulher, que por conta de seu nome parece ser de origem latina, encerra o grupo⁸¹.

O último grupo a aparecer na quarta temporada é formado por alguns homens, ao qual Daryl se junta. Joe (Jeff Kober) é o líder deles, é calmo e mantém o grupo sob controle baseando-se em algumas regras: 1) cada um deve reivindicar o que quer, simplesmente dizendo que aquilo foi “reinvidicado” (*claimed*); 2) eles não devem roubar do próprio grupo; 3) não podem mentir para eles próprios. São regras simples que organizam o grupo minimamente e impedem que ocorram brigas. Para manter essa ordem é necessária a punição para os infratores. A pessoa que violou a regra deve apanhar do grupo, sofrendo a penalidade de acordo com a gravidade do ato e do sentimento geral do dia.

Há uma retomada do grupo principal ao final da quarta temporada, porém eles são feitos reféns no lugar chamado *Terminus* (terminal). O novo grupo é explorado na quinta temporada, o líder deles é Gareth (Andrew J. West), irmão de Alex (Tate Ellington) e filho de

⁸¹ Abraham possui uma característica pessoal de necessitar de uma missão maior para ter um sentido em sua vida é explorada com mais afinco em vários *flashbacks*, que exploram o encontro dele com Eugene. Abraham iria se suicidar, mas decidiu continuar vivendo para cumprir a missão. Além disso, em outro momento, quando Eugene revela que tudo fora uma invenção sua, uma mentira contada por ele para que fosse protegido por alguém, Abraham bate nele e depois entra em colapso, ficando estático e ajoelhado por um longo período (T05E05 e T05E07). Outra característica percebida por Tara é que Abraham sente prazer em matar os *walkers*. Por sua vez, Eugene se apresenta como um cientista conhecedor do que provocou a destruição do mundo, mas que não pode revelar os segredos devido a confidencialidade de sua missão. Ele fala polidamente e sobre coisas relacionadas com uma personagem tipicamente *nerd*, como dinossauros, ciência e vídeo-game. Já Rosita estava com outro grupo, mas se juntou a eles após ser salva e ficar sabendo do objetivo de Eugene. Além disso, ela tem uma relação amorosa com Abraham.

Mary (Denise Crosby). O local anteriormente foi criado para receber outros sobreviventes, porém algumas pessoas ruins apareceram e fizeram eles de reféns, mataram diversas pessoas e estupraram as mulheres. Em determinado momento Gareth e os outros conseguiram retomar o lugar e a partir de então passaram a aprisionar as pessoas que chegassem lá. Gareth conta que após um período de fome, eles começaram a se alimentar de carne humana e a desenvolver um verdadeiro abatedouro no local.

Após a fuga do *Terminus*, um padre de nome Gabriel (Seth Gilliam) grita por ajuda. Apesar da forte religiosidade de Hershel, Gabriel é o primeiro representante da religião institucionalizada a aparecer na série. Além de seu nome remeter ao arcanjo Gabriel, seus trajes estão de acordo com os padrões sociais, tornando-se fácil sua identificação (batina preta com colarinho branco). Apesar de ter se passado mais de um ano desde o “início de tudo”, o padre ainda mantém sua vestimenta completa (assim como Rick fez no começo com sua roupa de *sheriff*). Ao contrário das noções sociais de que um padre seria altruísta, Gabriel confessa que trancou a igreja e não deixou ninguém entrar. Todos que iam até lá pedir ajuda, morreram tentando entrar.

Paralelamente à ação do grupo principal, Beth foi seqüestrada e levada para o Hospital Grady Memorial em Atlanta. Este novo grupo é formado principalmente de antigos policiais da cidade de Atlanta, identificados claramente pelo uso de uniformes. Pela primeira vez há uma mulher na liderança, a policial Dawn Lerner (Christine Woods), assim como o Governador ela preza pela manutenção das aparências, gosta de tudo limpo e organizado. Por vezes é agressiva e instável. Para manter o local funcionando ela faz algumas concessões aos subordinados, permitindo que alguns dos policiais abusem de mulheres e cometam alguns excessos. Por exemplo, o policial Gorman (Cullen Moss), que já havia abusado de uma mulher, Joan (Keisha Castle-Hughes), algum tempo depois tenta assediar Beth. Ou, também como exemplo, o policial O'Donnel (Ricky Wayne) que agride um idoso por ele não costurar suas roupas com precisão. Além dos policiais, existe um médico entre eles, Dr. Steven Edwards (Erik Jensen), responsável por tentar salvar as pessoas que são resgatadas, para depois tornarem-se mão de obra no local (pagando com trabalho todo o tratamento e alimentação recebidos). Sua tarefa também consiste em decidir quais pacientes têm chances de sobreviver e quais não, visando poupar recursos. Assim como os oficiais, o doutor utiliza a caracterização da vestimenta médica, o jaleco branco e o estetoscópio envolto ao pescoço.

Por fim, o último grupo a aparecer na quinta temporada é a comunidade de Alexandria. A primeira pessoa a ter contato com os sobreviventes é Aaron (Ross Marquand),

um homem branco, educado, limpo e bem vestido, cuja função é observar as pessoas e recrutá-las para a comunidade. Ele mantém um relacionamento amoroso com Eric (Jordan Woods-Robinson), outro homem que tem a mesma função. Diferente da relação de Tara e Alisha subentendida por meio de diálogos, neste caso há a exibição do beijo entre Aaron e Eric. Mas assim como as diferenças étnicas não possuem qualquer relevância após a segunda temporada, não há qualquer julgamento com relação à orientação sexual.

A comunidade é liderada por Deanna Monroe (Tovah Feldshuh), que diferente do Governador, realmente trabalhava com política, era congressista do estado de Ohio, do 15º distrito. Ela se apresenta como uma pessoa que possui capacidade de entender os outros, permitindo que organize o lugar através de uma divisão do trabalho que não é baseada no gênero, mas nas qualidades apresentadas por cada um. Para manter a boa conduta política, Deanna utiliza as tecnologias que ainda perduram naquele lugar. Deste modo, ela utiliza uma câmera de vídeo para gravar suas conversas, uma forma de manter a transparência sobre suas atitudes e decisões. Ela é casada com Reg (Steve Coulter), o arquiteto que projetou os muros de Alexandria. Juntos eles tem dois filhos, Aiden (Daniel Bonjour), um rapaz impulsivo e confiante, e Spencer (Austin Nichols), o oposto de seu irmão⁸².

⁸² Outra família chama atenção pela familiaridade do tema que a envolve. Assim como Carol, Jessie (Alexandra Breckenridge) é uma mulher que sofre agressões por parte do marido, Pete (Corey Brill). Por ser um cirurgião, Deanna não toma nenhuma medida contra o agressor, simplesmente ignora o fato. O casal tem dois filhos, Ron (Austin Abrams), um adolescente, e Sam (Major Dodson), um menino que revela os fatos a Carol. Por também ter sido vítima de agressões Carol se sente na obrigação de cobrar alguma atitude por parte de Rick. Então Rick oferece ajuda a Jessie, que aceita. No geral, os sobreviventes da comunidade são pessoas que não viveram nas “estradas” como o grupo de Rick. Eles estão despreparados para enfrentar os perigos que fazem parte daquele mundo. Desta forma, Rick e os outros começam a tentar mostrar a eles o que deve ser feito para sobreviver.

CAPÍTULO II: AS CONFIGURAÇÕES DA SOCIABILIDADE NA TRANSIÇÃO ENTRE O ANTES E O DEPOIS DOS *WALKERS*

Os seriados televisivos em sua grande maioria, como explorado anteriormente, são estruturados a partir de uma base mercadológica que orienta a sua produção. Embora a construção audiovisual destes produtos siga uma narrativa definida anterior à sua execução e explore uma proposta de produção inicial, sua continuidade (incluindo a história da série e a de suas personagens) depende, em grande medida, do êxito e aceitação dos episódios exibidos durante a temporada. Assim, é muito provável que em caso de sucesso na exibição da primeira temporada, haja a continuidade da série⁸³. No entanto, como explicitado na introdução, não é sobre essa questão que o trabalho estará voltado, ainda que seja importante a investigação sobre os fatores que possibilitam uma grande audiência, bem como, os motivos pelos quais isso acontece ou mesmo a forma como a audiência é mensurada. Basta ressaltar que o episódio piloto, bem como toda a primeira temporada, atuam como uma espécie de “termômetro” sobre a aceitabilidade do produto (neste caso, o seriado) pela audiência, e funciona como uma espécie de introdução do programa, uma primeira apresentação que irá definir seu futuro na grade de programação da emissora. Com isto em vista, pode-se considerar que a primeira temporada é fundamental por uma série de razões, dentre as quais, o fato de ser o primeiro material exibido (isto é, posto à prova do público), mas, sobretudo, por oferecer aspectos da narrativa que poderão ser explorados (ou modificados) no futuro, de acordo com sua aceitabilidade⁸⁴.

De modo a levar em conta a importância da primeira temporada, este capítulo será dedicado exclusivamente a ela, onde ocorre, principalmente, a apresentação das personagens principais que serão exploradas ao longo da trama, a ambientação do seriado (isto é, o “clima”

⁸³ Diversas séries que não alcançam o índice de audiência “satisfatório” para os canais televisivos tem o programa cancelado após a exibição da primeira temporada. No ano de 2014 podemos citar diversos seriados cancelados após a temporada inicial: *Almost Human*, *Back In The Game*, *Bad Teacher*, *Believe*, *Crisis*, *Enlisted*, *Family Tree*, *Friends With Better Lives*, *Rake*, *The Assets*, *The Tomorrow People*, *Welcome To The Family*, entre muitas outras. Fonte: <http://www.guiadasemana.com.br/em-casa/noticia/series-de-tv-canceladas-em-2014>.

⁸⁴ Um dos casos mais peculiares em *The Walking Dead* é a personagem Daryl Dixon (interpretado por Norman Reedus), criado especialmente para a série (ele não existe no *comic book*), porém teve uma aceitabilidade tão grande por parte da comunidade de fãs que acabou ganhando mais visibilidade e destaque, alterando seu futuro na série. Em entrevista ao *USA Today* Reedus fala sobre o personagem interpretado por ele: "Originalmente, ele deveria ser este rapaz nervoso com um ponto de vista racista que odiava todo mundo, e você o ver crescer e se tornar uma pessoa melhor.". Como Kirkman diz na mesma entrevista: "Muito da interpretação de Norman do personagem na primeira temporada inspirou todos os roteiristas a fazer o que nós fizemos na segunda temporada. Nós amamos escrever sobre ele e acabamos fazendo coisas legais com ele.". Fonte: <http://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/story/2012-02-01/the-walking-dead-norman-reedus/53014436/1>.

de terror e suspense baseado em uma “destruição do mundo”) e os conflitos iniciais (que serão ou não desdobrados). Desta temporada, constituída de seis episódios ao todo, serão analisados os seguintes elementos: a maneira como as tarefas cotidianas ligadas à sobrevivência e à manutenção dos laços sociais entre os membros dos grupos estão divididas, bem como, a manifestação das relações entre os sexos e os papéis desempenhados a partir de tais relações; a construção da imagem das vias e da cidade; e a memória marcada pela perda dos entes queridos e ritualizada pela fotografia.

A divisão de tarefas entre homens e mulheres – primeiro momento

Apesar do colapso geral da sociedade, os sobreviventes, em *The Walking Dead*, precisam estabelecer contato entre si e manter uma série de relações de sociabilidade. Nesse primeiro momento, tais relações remontam àquelas já vividas anteriormente, inclusive as que tocam a separação de papéis e a divisão de funções entre os sexos. A construção das personagens, bem como a montagem da série como um todo, passará várias vezes pelas situações que envolvem a divisão de trabalho entre homens e mulheres, ponto que nos pareceu interessante de ser abordado, sobretudo para apontar como o seriado se apropria das diferenças padronizadas de modo a utilizá-las na construção da narrativa.

Durante a primeira temporada, as personagens femininas são construídas sob o ponto de vista da fragilidade e como executoras de tarefas domésticas, enquanto as personagens masculinas são construídas sob a ótica da força física e do fornecimento de proteção. As mulheres que têm filhos aparecem sempre cuidando deles, por exemplo, Lori e Carol estão sempre por perto de seus filhos, quase como se mãe e filhos fossem uma única entidade. Em seqüência do quarto episódio, por exemplo, a esposa de Morales aparece separando uma briga entre suas crianças. A figura do pai parece sempre ausente no que se trata da educação dos filhos. Consensual à imagem da mãe protetora e que deve cuidar do lar, as mulheres do acampamento encontram-se estritamente relacionadas com os afazeres domésticos. Na maioria dos planos rodados no acampamento podemos perceber que as mulheres são exibidas executando “atividades domiciliares”. Por diversas vezes há seqüências que as mostram estendendo roupas nos varais improvisados, cozinhando, cuidando da fogueira ou lavando as roupas. Por outro lado, as imagens em que os homens aparecem ao fundo são caracterizadas pela execução de tarefas que exigem força física, como cortar lenha, pegar água, juntar pedras, matar zumbis, arrumar veículos, etc. Ao sexo masculino também se associa a ideia de

protetor do sexo feminino e das crianças, construídos, nesta primeira temporada, como frágeis e indefesas.

Deste modo, na primeira temporada do seriado aparece como naturalizada tal organização de tarefas. Se Max Horkheimer estava certo quando afirmava que “Na medida em que os meios de produção são primitivos, são também primitivas as formas de organização social.” (2002, p. 106), nos parece que a preocupação com a sobrevivência no seriado retoma também a organização antiga das tarefas entre homens e mulheres: os homens caçavam, os jovens obedeciam e as mulheres cuidavam das crianças. Diversos padrões de condutas foram e são socialmente formados, e muito dos papéis desenvolvidos por homens e mulheres remontam séculos de influência social. Para Horkheimer (2002), grande parte do que a criança aprende, bem como a formação de seu futuro caráter e comportamento, é realizado pelo impulso mimético (inconsciente), pois “O corpo inteiro é um órgão de expressão mimética.” (2002, p. 118), isto é, os gestos, modos de falar, andar, etc., são fruto da aprendizagem mimética. Em *The Walking Dead*, todavia, tais gestos, modos de falar e andar, assim como a divisão de tarefas, parecem ter menos ligação com a expressão e a aprendizagem mimética dos indivíduos do que com as referências que se repetem, sobre o papel do homem e da mulher, em vários produtos audiovisuais contemporâneos, nos quais são encenadas e dramatizadas diversas situações que são baseadas, por exemplo, na vida cotidiana das pequenas cidades estadunidenses, em que a família “perfeita” e a vida “ideal” parecem seguir o mesmo esquema.

No seriado, por exemplo, em uma seqüência exibida no terceiro episódio da primeira temporada, enquanto Shane tenta ensinar Carl a caçar rãs na beira do lago na pedreira, as mulheres lavam roupa do outro lado do lago (Imagem 07). Em um plano médio Shane conversa e se diverte com Carl, enquanto ao fundo Amy (Emma Bell) e Carol esfregam as roupas. Em seguida há um plano americano de Jacqui (Jeryl Prescott Sales) e Andrea conversando e carregando mais roupas em direção ao lago, ao fundo é possível ver Ed (marido de Carol), encostado no carro e fumando. Jacqui faz uma pequena reclamação a Andrea, dizendo que está começando a duvidar da forma como é feita a divisão do trabalho, enquanto olha para Shane e Carl. Após chegar à beira do lago, Jacqui é mais enfática e pergunta o motivo pelo qual são as mulheres as responsáveis por fazer todo o trabalho. Carol olha para seu marido e depois responde que este é o jeito que tem que ser. Após essa pequena conversa Andrea ainda discute com Ed e ocorre uma briga entre ele e Shane (que será explorada a seguir), porém no restante desta temporada não há mais qualquer menção sobre a

forma como o trabalho é dividido. Tal silêncio reforça a naturalização do tipo de trabalho associado à mulher, como lavar as roupas e cuidar da casa (neste caso, cuidar do acampamento). Pierre Bourdieu no livro *A dominação masculina*, aponta o processo de produção da dominação masculina como algo que surge com a socialização, mas que diferentemente aos indivíduos, essa divisão entre os sexos aparece por vezes caracterizada como algo “normal, natural, a ponto de ser inevitável” e culmina na geração de uma espécie de sistema que esquematiza a percepção, o pensamento e a ação dos indivíduos em torno dessa divisão (2005, p. 17). Aquele que é dominado, por não dispor de formas diferentes de pensar sua relação com o dominante, além daquelas que ambos já possuem (uma relação “incorporada” de dominação), “fazem esta relação ser vista como natural”. Em outros termos, seguindo Bourdieu, “(...) os esquemas que ele [dominado] põe em ação para se ver e se avaliar, ou para ver e avaliar os dominantes (elevado/baixo, masculino/feminino, branco/negro etc.), resultam da incorporação de classificações, assim naturalizadas, de que seu ser social é produto.” (2005, p. 47).



Imagem 07

Na continuação da sequência no lago da pedreira, há um reforço na construção da imagem da mulher como frágil e indefesa. As mulheres continuam a lavar a roupa, conversam e dão risada. Ed se incomoda com os risos e caminha em direção a elas para saber o motivo daquilo, Andrea responde que elas estão apenas relembrando algumas histórias. Em um plano geral, as mulheres continuam abaixadas lavando as roupas, enquanto Ed aparece no centro da tela em pé e fumando, em uma posição superior (em contraponto a elas que estão abaixadas), como alguém que está ali para supervisionar o trabalho. Andrea se irrita e levanta. Na

construção deste enquadramento há um reforço na figura em posição superior do homem, através de uma leve inclinação da câmera. Assim, Ed aparece em um ponto elevado, enquanto Andrea aparece mais baixa em relação a ele (Imagem 08). Na discussão a respeito do trabalho, Amy também se levanta e Ed chama Carol para irem embora (ele continua a ser enquadrado em uma posição elevada), sempre que ele fala a câmera está em *contra-plongée*, capturando-o de baixo para cima, o que o engrandece, associando-lhe uma característica de superioridade. Por outro lado, quando Andrea responde, a câmera a filma em *plongée*, enquadrando-a de cima para baixo, cujo efeito visual é fazer com que Ed pareça ser muito maior do que ela. A sequência culmina com Ed agredindo Carol, enquanto as outras mulheres tentam segurá-la ao mesmo tempo em que empurram Ed. O reforço na construção da fragilidade feminina e na necessidade de proteção masculina ao “sexo frágil” alcança o ápice com a tentativa frustrada das quatro mulheres em medir força com um único homem e, em seguida, com a chegada de Shane, que facilmente joga Ed no chão e começa a bater nele.



Imagem 08

Tanto as mulheres como os homens estão presos em um sistema de dominação em que as mulheres, como destacou Bourdieu, “fazem a aprendizagem das virtudes negativas da abnegação, da resignação e do silêncio”, e o sexo masculino, por sua vez, não se torna menos prisioneiro desta relação, onde os homens são “sem se aperceberem, vítimas, da representação dominante.” (2005, p. 63). Assim, na sequência citada, torna-se esperado que as mulheres não consigam vencer aquele único homem e que Shane exerça o papel de protetor. Isso ocorre não por uma natureza que envolve a relação, mas por um longo trabalho de socialização e diferenciação entre os corpos (BOURDIEU, 2005, p. 63).

A idéia de uma oposição entre a força física do sexo masculino e feminino é representada por diversas vezes ao longo da primeira temporada. Desde o início dessa temporada, somente os homens enfrentam o perigo de matar os zumbis. No segundo episódio é T-dog e Morales que abrem caminho – matando dois zumbis – para Rick e Glenn entrar em uma loja de departamentos. No terceiro episódio, quando as crianças encontram um zumbi perto do acampamento comendo um veado, as mulheres ficam com as crianças e Jacqui aponta a direção do *walker* para os homens, enquanto se ajoelha. Na continuação, a maior parte dos homens se aproxima e cerca o *walker*, em seguida começam a bater nele, enquanto ao fundo as mulheres observam. Na mesma seqüência, em contraponto aos homens que tentam matar o morto-vivo, há um plano americano de Amy e Andrea ao fundo com expressão de assustadas, observando toda a ação. Por fim, destaca-se a seqüência final do quarto episódio, quando o acampamento é atacado por um grupo de zumbis. A reação das mulheres é de se proteger e proteger as crianças, enquanto cabe aos homens proteger todo o acampamento, atirando e batendo nos zumbis (Imagem 09). Isto se relaciona diretamente ao “dever” masculino, como apontou Boudieu, que impõe a necessidade aos homens de a todo o tempo assegurar sua “virilidade”, no sentido de esta estar relacionada à “capacidade reprodutiva, sexual e social, mas também como aptidão ao combate e ao exercício da violência (sobretudo em caso de vingança)” (2005, p. 64).



Imagem 09

Além dessa “proteção” fornecida pelos homens, há outro fator que contribui para a construção da “força física” e da defesa da “virilidade” masculina: só os homens se envolvem em discussões que se desdobram para a resolução através da violência física. Primeiramente

no prédio em Atlanta, Merle briga com T-dog, bate em Rick e em Morales, para somente depois Rick conseguir imobilizá-lo. Em outro momento, no acampamento, Daryl tenta bater em Rick, mas com a ajuda de Shane, os dois conseguem imobilizar Daryl. Destaca-se também as duas confusões nas quais Shane se envolve, uma já citada anteriormente com Ed e outra com Jim, após ele ficar desconcertado e começar a cavar buracos descontroladamente. Como explora Bourdieu:

“A virilidade é uma noção eminentemente *relacional*, construída diante dos outros homens, para os outros homens e contra a feminilidade, por uma espécie de *medo* do feminino, e construída, primeiramente, dentro de si mesmo.” (2005, p. 67).

Andrea é a única mulher que aparenta contrariar um pouco essa representação da mulher, mas que, apesar disto, acaba por reforçar ainda mais a construção dessas características femininas⁸⁵. Como, por exemplo, na seqüência em que as mulheres lavam as roupas (citada anteriormente), ao mesmo tempo em que ela tenta confrontar a situação, sua representação continua seguindo o parâmetro da fragilidade. Ao contrário das outras mulheres que seguem a construção da “dona de casa”, ligadas ao casamento e aos filhos, Andrea possui uma formação universitária e procurou ter sua independência financeira. Por outro lado, é justamente este o aspecto que Ed utiliza para criticá-la, dizendo que independente da sua formação universitária (domínio da cultura), isto não a diferencia das outras mulheres (domínio da natureza), e por isso ele a trata da mesma forma.

Em outra seqüência, na primeira vez que Andrea se encontra com Rick em uma loja de departamentos, ela pega e aponta uma arma, acusando-o de ser o responsável por deixar o grupo preso na loja, devido ao barulho que ele causou na rua ao efetuar diversos disparos contra os *walkers*. Porém, algum tempo depois, o que parecia ser uma agressividade (ou sinal de força) por parte de Andrea, na verdade converte-se em um momento de fraqueza. Ela pede desculpas a Rick, que responde dizendo que as pessoas fazem certas coisas quando estão com medo, mas que se ela realmente quisesse atirar em alguém seria necessário tirar a trava de segurança da arma. O que afiguraria ser uma atitude de uma mulher que não se encaixa no padrão social definido ao sexo feminino, logo funciona como outro ponto a reforçar as mesmas caracterizações formadas socialmente, mas que assomam como algo naturalizado: a mulher é frágil e não consegue se proteger. É necessário que um homem lhe ensine a destravar a arma, pois aquele constitui um objeto de desconhecimento feminino, mas que deve

⁸⁵ Por outro lado, no decorrer das temporadas seguintes, Andrea passa a ser uma das personagens destaques na quebra das diferenças entre as características femininas e masculinas tão delimitadas na primeira temporada.

ser familiar ao sexo masculino. Apesar de nem todas as pessoas terem conhecimento do manuseio de armas, inclusive homens, é somente a uma mulher que se é feito o aviso da trava de segurança. Rick não aparece explicando para nenhum outro homem como destravar uma arma. Um desdobramento deste ponto acontece na segunda temporada, quando Shane e Rick fornecem um treinamento de tiro para mulheres e crianças.

Para finalizar, ressalta-se outro contraponto entre os sexos: a construção da naturalização que ocorre na paixão por automóveis e a capacidade de dirigir como inerentes ao sexo masculino. Algo que também é fruto da coerção e da padronização social, mas que é naturalizado na construção da representação do homem dentro do seriado. São diversas seqüências, enquadramentos e planos de fundo em que está presente esta construção⁸⁶. Inicialmente, no episódio dois, Dale e Jim fazem a manutenção no motor do trailer. Ao final do mesmo episódio Rick rouba um *mustang* vermelho e pede para Glenn distrair os *walkers*, enquanto ele dirige um caminhão pequeno. Com estes veículos os dois conseguem colocar um plano em prática e tirar o restante do grupo do prédio em Atlanta. Após saírem da cidade, Glenn utiliza a mesma rodovia pela qual Rick entrou na cidade (Imagem 10), há um corte e em seguida um *close* no rosto de Glenn, que mostra suas expressões, gritando e sorrindo por estar dirigindo aquele carro esportivo e potente (como se ele fosse um menino com seu brinquedo novo). Um dos aspectos que envolvem a idéia de impulso mimético relaciona-se à aprendizagem da “vida em sociedade”, que ocorre desde a infância, na qual estão inclusas as brincadeiras (fundamentais para as representações do mundo adulto e da diferenciação entre os sexos). Se por um lado, as meninas crescem brincando com bonecas e cuidando da “casinha”, por outro lado, os meninos crescem cercados de carrinhos.

⁸⁶ Do mesmo modo como ocorre com a caracterização feminina, citada anteriormente, nas quais as mulheres aparecem em diversas seqüências e planos de fundo executando as tarefas domiciliares.



Imagem 10

Outra seqüência que chama a atenção acontece logo após o grupo abandonar o acampamento e ir em direção ao CDC. Todos os veículos são dirigidos somente por homens: Morales dirige um veículo, mas utiliza outro caminho; Dale dirige o trailer; Rick dirige um outro carro; Shane guia um jipe; Daryl dirige uma caminhonete, com sua moto na carroceria; e T-dog dirige outro carro. Nenhuma mulher aparece guiando um dos veículos, outra exploração da diferenciação dos papéis desempenhados por homens e mulheres, em que as relações entre ambos e os objetos a eles associados aparecem como naturalizadas. Assim os homens guiam os veículos e, ao fazê-lo, parecem também os mais aptos a escolher o caminho. Sobretudo, quem dirige e escolhe o caminho está mais próximo a posição dominante⁸⁷.

Essas são características apresentadas nessa temporada inicial, mas que logo irão se transformar, conforme a narrativa avança e novos elementos aparecem na trama. São relações que não se mantêm estáticas, mas que se alteram com o passar do tempo. As mulheres (principalmente Andrea) logo são forçadas ou sentem a necessidade de se defender, de atirar, de dirigir e não mais realizar as tarefas “femininas”. Essas alterações serão mais bem exploradas no terceiro capítulo.

⁸⁷ A dominação não ocorre somente entre homens e mulheres, mas também entre os próprios homens, por isso a questão da figura dominante dentro do grupo será mais bem explorada no Capítulo 3, quando abordaremos todas as temporadas.

As vias e a cidade

Duas construções que aparecem durante a abertura, as vias e a cidade, são retomadas inúmeras vezes durante todo o seriado e, principalmente, nesta primeira temporada. Seu enfoque tem grande importância para a contraposição entre os padrões sociais possuídos pelo espectador para o reconhecimento do que seria uma cidade e seu fluxo, e a construção da série desses mesmos elementos em um mundo onde tudo fora destruído. Desde a sequência inicial da série – presente na pré-abertura que abre o primeiro episódio – a rodovia é utilizada como um elemento importante para a produção de sentidos no seriado. Ela traz um plano geral de uma pista pela qual um carro se aproxima. Vê-se um semáforo de pedestre do lado esquerdo (que não está funcionando) e, em primeiro plano, um veículo está capotado. Percebe-se que o carro em movimento é uma viatura policial, que estaciona ao lado de um caminhão (também tombado). O policial abre o porta-malas, desce do veículo e pega um galão para gasolina, em seguida caminha calmamente por entre os veículos. Ele passa por dois outros semáforos (que também não estão funcionando) e por outros carros destruídos. Há um *close* do rosto do policial, que faz uma expressão que parece ser de aflição. A partir deste momento, evidencia-se que a situação enfrentada pelo personagem não é convencional e que algumas coisas no mundo não são mais as mesmas. Os carros estão destruídos, os semáforos não funcionam e a gasolina acabou.

As estradas, dentro dos padrões sociais da vida moderna, são sinônimo de circulação de pessoas e de mercadorias. Mas anteriormente, como destaca Norbert Elias (1994b), quando as necessidades podiam ser supridas na própria localidade, não existiam boas estradas, tampouco o desenvolvimento dos meios de transportes. Foi somente com o aumento da necessidade da troca entre as localidades e com a expansão do capitalismo que se iniciou a transformação das vias para os moldes como atualmente as utilizamos. Tais características começaram a estar presentes a partir da criação das trações animais (cavalos e bois) no século XIII, como ressalta Elias: “No mesmo período [século XIII], surgiram o carro de rodas e os primórdios de estradas com leito de cascalho.” (1994b, p. 53), que foram expandidas ainda mais com o surgimento e a predominância paulatina dos veículos motorizados. Segundo Elias, foi através da evolução das vias que se tornou possível a expansão das cidades e do capitalismo, sendo, inclusive um dos fatores para o adensamento das “interrelações”, do controle externo e do autocontrole, contribuindo, conseqüentemente, para o processo civilizador ocidental. Foi somente com o crescimento das estradas e da “interdependência

social” que houve a alteração de um local de circulação perigoso e aberto à livre expressão dos impulsos para um local onde se puderam desenvolver atividades pacíficas, “como a produção de bens, o comércio e o transporte” (ELIAS, 1994b, p. 246). As ruas, as avenidas e as rodovias são símbolos de movimento, passagem, agitação, etc. Se seguirmos a direção apontada por Elias, de que as ruas nas grandes cidades das “sociedades complexas de nosso tempo”, são caracterizadas pelo fluxo intenso de automóveis e com milhares de pessoas tentando fazer seu próprio caminho, mas pautando sua ação pelo controle externo (guardas de trânsito, semáforos, leis) (1994b, p. 196), observaremos uma situação oposta no seriado. Na nova configuração social exibida, como, por exemplo, na sequência de pré-abertura (citada anteriormente), em que Rick aparece em sua viatura e as vias são caracterizadas pela primeira vez, há uma inversão total da idéia que possuímos dela. Portanto, para a construção da idéia de “fim do mundo” não deve haver a circulação intensa de automóveis e pessoas, bem como deve estar ausente o controle externo. Os carros, associados à idéia de movimentação, ou estão capotados ou destruídos. Os semáforos, que servem para o ordenamento do tráfego (controle externo), estão quebrados. Os caminhões, um dos maiores símbolos norte americano de modernidade e circulação de grandes quantidades de mercadorias, estão tombados ou destruídos.

Ao longo da série as estradas continuam sendo utilizadas pelos poucos sobreviventes, enquanto ainda há combustível para o funcionamento dos veículos. É isso que leva o policial (Rick), por exemplo, a continuar sua busca por outro carro, deslocando-se a pé até uma fazenda⁸⁸. Neste local ele encontra e se apropria de um cavalo para tentar chegar até a cidade de Atlanta. No plano em que aparece o cavalo, podemos supor que o seu uso como meio de transporte está relacionado à vida no campo e ao trabalho realizado neste ambiente, ainda que seja um animal usado na cidade, por exemplo, pela polícia. O primeiro indício é que Rick encontra o animal em uma fazenda. Além disso, na continuação da sequência, no enquadramento da saída de Rick do local, alguns outros elementos reforçam a idéia de vida no campo: em primeiro plano há um arado, em segundo plano Rick cavalga e, ao fundo, avistamos um trator parado. São todos símbolos do trabalho voltado para a atividade agrícola: o arado, o cavalo e o trator (Imagem 11).

⁸⁸ A casa antiga desta fazenda é lembrada pelo espectador, pois esta é a mesma exibida na abertura.



Imagem 11

Após retirar o animal de seu local comum, há um estranhamento causado pelo choque entre a cidade e o campo. Rick surge cavalcando por uma rodovia em direção a uma grande cidade (Atlanta) – posteriormente, ele continua utilizando o animal para se locomover dentro da própria cidade. Se as rodovias modernas são ambientes onde “habitam” as máquinas e a velocidade, o choque é causado pela utilização de um transporte animal, por diversas vezes considerado retrógrado, antiquado e lento – se comparado com os automóveis.

Na continuidade da sequência, Rick cavalga sozinho e vagarosamente em direção à cidade, na faixa de rodovia que serve de acesso à cidade, em sentido oposto aos milhares de veículos que estão há tempos parados na faixa que serve de saída para o local (Imagem 12). Tal sequência, além de oferecer uma configuração de final do mundo e retrocesso, pois parece sugerir a retomada da força animal como meio de transporte em contraponto à inutilidade do automóvel, também faz uma referência a um gênero muito conhecido do cinema, os filmes de *Faroeste*⁸⁹. Rick aparece trajando seu uniforme completo de *sheriff*, inclusive com seu chapéu, adereço da polícia local, mas que também remete aos *cowboys* do “velho oeste”. Com estes elementos a sequência apresenta diversas semelhanças com aquelas dos filmes clássicos do gênero, em que o forasteiro está prestes a chegar a uma cidade desconhecida, galopando seu cavalo e portando rifles às costas, seja para se defender, seja para acabar com qualquer

⁸⁹ *Faroeste* ou *Western* é um gênero cinematográfico que surgiu nos Estados Unidos, mas que não se limitou somente ao seu território e nem somente ao período que engloba o fim da Guerra de Secessão e o desaparecimento da Fronteira (1865-1890), como dizem alguns autores. O gênero não era originalmente histórico, mas acabou se tornando um, e poderia ser dividido em ciclos: “os ciclos do povoamento, das guerras indígenas, da fronteira, do gado, da guerra de Secessão, o conflito México-texano, enfim.”. Vale ressaltar, por fim, a transferência que houve dos “seriados de faroeste (*serial western*) do cinema para a televisão.”. (AUMONT; MARIE, 2012, p. 118-119).

bandido. Dieter Prokop, no texto *Fascinação e tédio na comunicação: produtos de monopólio e consciência*, enumera alguns mitos que foram eliminados do “*far-west*” clássico durante a produção do “*far-west*” italiano, e entre eles está justamente “o ‘mito do forasteiro’, aquele que traz novos ares, ordem e justiça para uma comunidade isolada;” (1986, p. 167). Este é um mito que, devido ao seu longo histórico e figuração nos “*far-west*” clássicos, poderia ser relacionado com a idéia construída nesta sequência de *The Walking Dead*.



Imagem 12

Neste viés, Shai Biderman aponta para um dos pontos comuns entre os vários filmes de *western*: o “herói solitário”; aquele que cavalga sozinho ao pôr do sol após salvar a cidade do perigo (2010, p. 13). Este herói é forte porque possui capacidades físicas, intelectuais e morais, caracterizado principalmente por sua vontade de “fazer a coisa certa”, que naqueles filmes condiz com lutar em lugares sem leis, contra bandidos pistoleiros, salvando as pessoas dos atos de injustiça e dos malfeitores (BIDERMAN, 2010, p. 15). Na sequência da série, enquanto, de um lado, há uma imagem da fuga em massa da cidade, do outro há uma única pessoa que vai em sua direção: o herói. Se há uma completa inversão na construção padrão do que seria uma rodovia moderna, principalmente naquelas que interligam as grandes cidades, por outro lado, o plano em que a figura do herói avança, galopando, está perfeitamente conforme ao código cinematográfico. As imagens são criadas – ou reutilizadas/reconstruídas a partir de outras produções e códigos – pelos produtores da série, mas tendo como foco a subversão de elementos reconhecidos socialmente, para uma identificação do que seria o “fim da sociedade em que vivemos”.

Ademais, nessa imagem da rodovia é perceptível a utilização da construção de uma seqüência que tem longo histórico na indústria cinematográfica e que, portanto, continua a ser utilizada e reconhecida. A partir do ponto em que Rick emerge na rodovia em cima do cavalo, há a construção da imagem emblemática que também aparece na abertura do seriado: Um plano geral da rodovia, com inúmeros carros parados do lado esquerdo, no que pareceu ter sido uma fuga em massa da grande cidade, enquanto a pista do lado direito, que leva o fluxo em direção à cidade, encontra-se completamente vazia. A circulação de veículos está definitivamente ausente. A estrada que deveria ser utilizada para a entrada e saída de mercadorias e de pessoas, mantendo o funcionamento da metrópole não tem mais essa utilidade. Na produção da grande indústria cinematográfica, sempre há a tentativa de fuga das grandes cidades em situações catastróficas, situações em que a vida humana está em risco, causando enormes engarrafamentos e renunciando situações de desespero⁹⁰. Visto por esse prisma, o plano que traz os veículos privados da circulação se relaciona diretamente com idéia de que o “mundo acabou”, como se o momento da ação da fuga em massa fosse não apenas o fim, mas o ponto zero do mundo construído no seriado, o mundo depois da destruição, dado que Rick não encontra milhares de pessoas fugindo, mas apenas veículos abandonados.

Quando Rick entra pela primeira vez em Atlanta, a “nova configuração” de cidade também é apresentada ao espectador. Após seu ingresso pela rodovia, há a retomada de algumas imagens de Atlanta utilizadas na abertura, porém também acompanhadas pelo estranhamento causado por ele estar cavalgando pela paisagem “solitária” da cidade. Primeiramente Rick cavalga por uma ponte sobre a linha do trem. Em seguida ele prossegue por outras ruas, completamente vazias, sujas e cheias de destroços (veículos capotados e queimados, bloqueios policiais e do exército destruídos, etc.). Os veículos dentro da cidade, símbolos de locomoção e tráfego, aparecem novamente parados ou destruídos, incluindo um helicóptero e alguns veículos militares. Há também uma ausência “chamativa” dos ruídos que são típicos das grandes cidades⁹¹. A cidade, por sua vez, é construída seguindo o mesmo caminho traçado pelas vias (em grande medida a cidade é embasada por ruas e avenidas), destruída, suja e sem movimento. Se tivermos em vista a metrópole tal qual Georg Simmel definiu à sua época, início do século XX, no texto *As grandes cidades e a vida do espírito*

⁹⁰ Uma série de filmes construiu essa imagem que se repete ao longo de diversas produções, sejam elas sobre catástrofes naturais, fim do mundo, invasão alienígena, zumbis, etc. Podemos citar alguns filmes como: *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996); *Impacto Profundo* (Mimi Leder, 1998); *Resident Evil - Apocalypse* (Alexander Witt, 2004); *O Dia Depois de Amanhã* (Roland Emmerich, 2004); *Guerra dos Mundos* (Steven Spielberg, 2005); *Eu Sou a Lenda* (Francis Lawrence, 2007); *Fim dos Tempos* (M. Night Shyamalan, 2008); *2012* (Roland Emmerich, 2009); *Zumbilândia* (Ruben Fleischer, 2009); *Guerra Mundial Z* (Marc Forster, 2013).

⁹¹ O único som interno ao seriado neste ponto é o ruído gerado pelos passos lentos do cavalo.

(1903 / 2005), observaremos uma construção contrária ao seriado. Este local, como apontado por Simmel (2005), deveria ser próprio à economia monetária, à troca e à produção de mercadoria, baseado na circulação de dinheiro e na produção mercadológica. Porém, em *The Walking Dead*, a cidade encontra-se devastada e habitada por hordas de mortos-vivos.

As grandes cidades, como apontara Simmel, “(...) sempre foram o lugar da economia monetária, porque a multiplicidade e concentração da troca econômica dão ao meio de troca uma importância que não existiria na escassez da troca no campo.” (2005, p. 578). Entretanto, na trama do seriado a cidade não é mais o local para a troca econômica. A circulação anterior de pessoas e a produção e o fluxo de mercadorias foram totalmente interrompidos, as vias foram bloqueadas pelos veículos e barricadas, e não há mais qualquer movimento pelas calçadas. Se “A cidade grande moderna (...) alimenta-se quase que completamente da produção para o mercado (...)” (SIMMEL, 2005, p. 579), no seriado a noção de cidade ou encontra-se definhando ou já está morta.

Como ressaltou Simmel (2005), as metrópoles além de serem os locais da economia, são também os lugares de excitação, de rapidez e do constante estímulo nervoso, causador inclusive do caráter *blasé*. A vida moderna é caracterizada por essa adaptação ao mundo estimulante da metrópole, cheia de velocidade e movimento, que mexe com os nervos durante todo o tempo. No seriado, por outro lado, não há mais qualquer resquício da vida nas grandes cidades, especialmente, por conta do bombardeamento de estímulos diário e cotidiano ter cessado. O movimento direcionado e objetivo dos indivíduos cederam lugar ao movimento desordenado e irracional dos zumbis, pois, diferente dos indivíduos, os mortos-vivos não seguem mais o padrão de conduta social, baseado na racionalidade moderna e desenvolvido no próprio âmbito citadino. Seu movimento baseia-se exclusivamente em sua necessidade instintual de alimentação.

Em Simmel, as cidades são os locais onde melhor se desenvolveu a racionalidade, tal como sua citação de um importante historiador inglês sobre Londres, de que lá seria o local do entendimento e da bolsa de toda a Inglaterra (2005, p. 579). Em contraponto às pequenas cidades, onde impera o ânimo e as relações pessoais, nas grandes cidades haveria o predomínio das relações impessoais e do intelectualismo. Consequência da economia monetária, como nos diz Simmel, o entendimento, a racionalidade e a objetividade se desenvolveram com maior força nas metrópoles, pois, com o apoio do dinheiro, que nivelou todos os indivíduos a um mesmo patamar, tudo passou a ser quantificado e a “dever” ser contabilizado. Houve a “redução de valores qualitativos a valores quantitativos”, a redução

das pessoas a números, coroando este “espírito moderno” que se tornou “contábil.” (SIMMEL, 2005, p. 580). Neste mesmo sentido, em um período diferente, Max Horkheimer fala sobre a vida na modernidade:

“Exatamente porque toda a vida de hoje tende cada vez mais a ser submetida à racionalização e ao planejamento, também a vida de cada indivíduo, incluindo-se os seus impulsos mais ocultos, que outrora constituíam o seu domínio privado, deve agora levar em conta as exigências da racionalização e planejamento: a autopreservação do indivíduo pressupõe o seu ajustamento às exigências de preservação do sistema.” (2002, P. 100)

Tomado por essa perspectiva, o aparecimento dos *walkers* é o contraponto dessa ideia de racionalidade das grandes cidades. Irracionais, instintivos, inclassificáveis e de movimento incerto, eles se tornam a negação desse ambiente “moderno” e, assim, encarnam o perigo nas ruas da cidade agora abandonada – afinal, se ali havia uma grande concentração de pessoas e de veículos circulando em vias expressas, após a difusão da doença tornou-se o lugar em que os mortos-vivos vagam sem destino

Retomando, após Rick cavalgar pelas ruas da cidade de Atlanta, ele ouve e vê o reflexo de um helicóptero, mas ao tentar segui-lo ele se depara com uma multidão de zumbis que passam a persegui-lo. Após ser cercado e derrubado do cavalo, ele se abriga em um tanque de guerra enquanto dezenas de zumbis devoram o animal. A última sequência do episódio inicial constitui uma das muitas construções imagéticas familiares aos espectadores e utilizadas comumente para a representação de grandes cidades: a tomada aérea. Se normalmente a imagem que facilmente identificamos da cidade são as ruas tomadas pelos carros em movimentos e as pessoas circulando pelas calçadas, cada qual seguindo sua direção, na tomada aérea da série vê-se centenas de zumbis circulando pelas ruas. Nesta sequência há um *zoom out* que inicia com um zumbi batendo sobre a porta do tanque de guerra, enquanto outros zumbis sobem e tentam abri-la, outros cercam o tanque, ao mesmo tempo em que mais alguns devoram o cavalo. A câmera continua se distanciando até terminar em um plano geral do cruzamento, com alguns prédios vistos de cima e as ruas completamente ocupadas por *walkers* (Imagem 13). Alguns enquadramentos da cidade grande se repetem, em tomadas mais gerais que mostram as ruas cheias de zumbis, como no segundo episódio, quando Morales oferece as boas-vindas à cidade grande para Rick, enquanto eles observam as vias de cima de um prédio, que está totalmente cercado por mortos-vivos.



Imagem 13

Se os seres humanos têm suas ações, como deduziu Émile Durkheim (2007), pautadas socialmente, praticando-as baseadas em regras, deveres, coerção social, que são exteriores ao indivíduo, o zumbi subverte totalmente essa lógica e pauta suas ações somente em seus instintos (sua fome por carne humana auxiliada por seus sentidos: visão, olfato e audição). Se na vida social os indivíduos agem, pensam e sentem por meio de características que lhes são exteriores e existem “fora das consciências individuais” (DURKHEIM, 2007, p. 02), os mortos-vivos agem baseados em algo interior a eles (uma condição inexplicável, onde não há o conhecimento se aquilo é causado por um vírus, uma bactéria ou outra coisa qualquer), sem qualquer organização ou estrutura social. Simbolicamente os zumbis parecem atuar como a quebra total com a vida social que cerca as pessoas, sendo eles os “monstros” que agem mecanicamente. Os novos habitantes das grandes cidades constituem a oposição máxima àqueles que nela antes habitavam e circulavam, não somente pela ameaça que trazem à vida humana, mas também por constituírem a esta uma contraposição simbólica. Se de um lado, os sobreviventes agem ordenadamente, mantêm relações sociais e pautam suas ações baseadas em algumas antigas regras e outras definidas por eles próprios; do outro lado, os zumbis perambulam pelas ruas sem estabelecer relações entre si, sem qualquer regra que lhes guie e nem tão pouco organização.

As metrópoles e a vida moderna possuem outro elemento de grande importância, ressaltado por Simmel (2005), o tempo. O tempo é o regulador de todas as relações estabelecidas entre os homens, de extrema necessidade para pautar os compromissos e constitui outro resultado, em grande medida, da necessidade de contabilização das coisas. Entretanto, no seriado a necessidade do tempo dividido numericamente mostra-se quase

completamente ausente⁹². Apesar das noções temporais e espaciais permanecerem as mesmas, para os sobreviventes os compromissos são apenas com a sobrevivência, a rotina passa a ser pautada pela natureza (o sol como o maior instrumento para a manutenção do tempo) e pelas necessidades básicas que ainda seguem uma lógica social e possuem período certo para ocorrer, como as refeições (almoço, jantar).

Em contraponto, na série o relógio adquire uma aura de inutilidade e chega até a ser contestado pelos sobreviventes, quando, por exemplo, ficam curiosos e questionam a personagem Dale sobre o motivo dele ainda dar corda em seu relógio e o manter funcionando. O tempo tem maior importância, por sua vez, para o cientista Dr. Edwin Jenner, que trabalha no CDC para pesquisar a cura contra a doença que dizimou quase toda a população. De certo modo, ele precisa lutar “contra o tempo” para conseguir obter êxito, pois o prédio em que funciona o Centro está programado para a autodestruição, assim que ocorrer o fim da energia elétrica (advinda dos geradores). Somente neste único momento é que a figura da contabilização do tempo passa a ter destaque, quando no último episódio da temporada o grupo descobre que há um cronômetro, que quando for zerado irá ativar o sistema de autodestruição (Imagem 14). Portanto, naquele instante saber numericamente e com exatidão quanto tempo resta torna-se uma informação crucial.



Imagem 14

Em parte, os sobreviventes ainda carregam traços da antiga vida cotidiana, e diferente dos zumbis, eles ainda agem, pensam e sentem socialmente. Muitas das coisas que tinham

⁹² Em alguns episódios de outras temporadas há a contabilização das horas através do relógio, porém são trechos extremamente rápidos. O que vale ressaltar é que, nesta primeira temporada, o objeto relógio é cercado por um sentimento de inutilidade.

importância para a vida em sociedade, não podem ser perdidas repentinamente e estão longe de ser desenraizadas do indivíduo, mesmo após o fim das estruturas sociais, econômicas e políticas. Em grande medida as categorias de entendimento, como destacou Durkheim (1996, p. XVI), e nelas se incluem o tempo e o espaço, são sociais e produtos do pensamento coletivo, e, por isso, possuem uma formação anterior e externa ao próprio indivíduo. Como consequência, não seria fácil se desvencilhar dessas formas de pensamentos que desde o nascimento foram impostas coercitivamente. Em *The Walking Dead*, a temporalidade milimétrica torna-se irrelevante, pois a técnica de vida necessária é apenas uma: a sobrevivência. Seria diferente da vida que se tinha na cidade, porém com um resquício de antigos hábitos⁹³ que imputam a necessidade de se manter determinadas divisões do tempo, como, por exemplo, o almoço deve ser feito próximo ao meio do dia, o jantar deve ocorrer logo após escurecer, o grupo deve dormir durante a noite, etc.

A coerção para a adoção de uma conduta calculada e pontual se esvaiu. Como havia demonstrado Simmel, a cidade seria o local onde a técnica da vida “(...) não é concebível sem que todas as atividades e relações mútuas tenham sido ordenadas em um esquema temporal fixo e supra-subjetivo.” (2005, p. 580). De algum modo, este esquema constitui parte da força social na qual o indivíduo estava inserido, e para serem alterados os antigos costumes ou categorias levaria certo tempo. Por isso alguns comportamentos continuam a ser mantidos.

Se, como afirmou Simmel:

“Por um lado, a vida torna-se infinitamente mais fácil, na medida em que estímulos, interesses, preenchimentos de tempo e consciência se lhe oferecem de todos os lados e a sugam em uma corrente na qual ela praticamente prescinde de qualquer movimento para nadar. Mas, por outro lado, a vida compõe-se cada vez mais desses conteúdos e programas impessoais, que pretendem recalcar as colorações verdadeiramente pessoais e o que é incomparável.” (2005, p. 588).

E se contrapormos a vida no campo com a cidade no seriado, sob uma perspectiva simmeliana, os sobreviventes retornariam a um patamar que ou é anterior à cidade – neste caso, posterior ao fim da cidade – ou é pertencente ao campo, onde não há intensos “estímulos” nervosos, “interesses”, “preenchimentos de tempo” e “consciência” em grandes quantidades, mas há simplesmente a necessidade básica de sobreviver aos diversos problemas (como os *walkers*, a fome, a sede, a falta de abrigo, etc.). A vida neste patamar torna-se mais

⁹³ Hábito é entendido aqui no sentido empregado por Durkheim: “Se, com o tempo, essa coerção cessa de ser sentida, é que pouco a pouco ela dá origem a hábitos, a tendências internas que a tornam inútil, mas que só a substituem pelo fato de derivarem dela.” (2007, p. 06)

pessoal e sentimental, devido ao fim da hegemonia monetária, mercadológica, contábil ou temporal, entretanto os indivíduos ainda seguem os diversos padrões sociais, agindo do modo como foram coagidos a agir.

Os vestígios da memória: as imagens fotográficas

Além de imagens da cidade e das vias, outro elemento é explorado durante a abertura. A fotografia aparece por meio da imagem do rosto de três personagens: Rick na foto de jornal; Shane no porta-retrato; e Lori em uma fotografia rasgada e jogada ao chão. Este elemento é retomado durante alguns episódios da primeira temporada, mas para além da fotografia, encontra-se construída também a idéia relacionada aos álbuns de família. Tal como será discutido adiante, há um valor sentimental diante daquelas imagens, uma afetividade envolvida em todos os momentos nos quais este componente (foto ou álbum) surge na tela. No momento em que as personagens manejam fotos, percebe-se o uso de imagens de familiares⁹⁴ e pessoas amadas, sobretudo destacando seus rostos, com uma aparente despreocupação com paisagens ou qualquer outro elemento de fundo. Se retomarmos Bazin (1991), o retrato nos ajuda a recordar a pessoa retratada “e, portanto, a salvá-l[o]a de uma segunda morte espiritual” – e esta morte espiritual poderia ser traduzida por esquecimento (1991, p. 20). No seriado isso aparece construído, por exemplo, quando Lori, ao fugir da cidade, uma situação de perigo, carrega consigo os álbuns de família, sugerindo que aqueles objetos possuem importância para ela, talvez uma lembrança de momentos passados ou mesmo de seu marido (que naquele momento ela acredita estar morto). A construção da fotografia segue como um símbolo de afetividade e memória, pois, como é possível observar no seriado, a fotografia não aparecerá com nenhuma outra função (paisagens turísticas, reconhecimento de pessoas fora do círculo familiar, informação relacionada à catalogação ou vigilância, etc.).

Uma das primeiras seqüências em que ocorre uma relação de afetividade com a fotografia acontece no momento em que Morgan (a primeira pessoa a ajudar Rick) tenta acabar com o sofrimento de sua esposa que havia se tornado um zumbi. Ele pega um rifle com uma luneta e vai até o andar de cima da casa, mas antes de efetivar sua ação ele pega um álbum de fotografias de sua família, olha algumas fotos e se emociona diante daquelas imagens. Ele seleciona um retrato de sua esposa, onde ela está sorridente, e pendura na janela

⁹⁴ Exibem-se fotos somente dos membros da família nuclear, formado pelo casal parental e, geralmente, por um filho.

(Imagem 15), como se a “existência do objeto representado” tivesse se “tornado presente no tempo e no espaço” (1991, p. 22). Bem antes de Bazin, e em outro registro, Walter Benjamin, no clássico texto *Pequena história da fotografia* (1987), havia apontado a “necessidade irresistível de procurar nessa imagem [fotografia] a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com a qual a realidade chamuscou a imagem” (1987, p. 94). A fotografia da esposa afeta Morgan e o faz chorar ao olhar aquela imagem. Há algo que lhe toca naquele objeto que desperta sua memória, como se ali estivesse uma centelha de realidade. De certo modo, é como se nas fotografias estivesse contida a possibilidade, ainda que apenas uma centelha, de que a pessoa fotografada existiu em um tempo e em um espaço e, assim, pudesse voltar a existir aqui e agora.



Imagem 15

Para existir a afetividade perante a fotografia, no entanto, pode ser necessário que a mesma relacione-se com alguma lembrança do observador. Se Morgan tivesse entregado sua esposa à “segunda morte espiritual” (ao esquecimento) sua fotografia não o teria afetado da mesma forma. Neste sentido, Siegfried Kracauer, no texto *A fotografia* (1927 / 2009), publicado em livro no ano de 1963, apesar de estar em um registro um pouco diferente ao analisar as fotografias produzidas em massa, principalmente aquelas das revistas ilustradas, nos ajuda para esta discussão devido a sua incursão sobre as relações entre fotografia e memória. A fotografia, para Kracauer, em certa medida segue algumas idéias de Benjamin, que se tornam claras em seu relato sobre os netos que olham a fotografia da avó: apesar deles não a reconhecerem e acharem a avó muito diferente do que ela é no presente momento, eles “acreditam tocar um instante do passado, tempo que não mais retorna”, como se a fotografia

fosse uma representação do tempo (KRACAUER, 2009 [1963], p. 65). Mas sua discussão avança ao tratar da memória e perceber nesse ponto suas relações com a fotografia. Não há na memória a “totalidade” de um acontecimento, espacialmente e temporalmente, portanto não existem lugares e datas específicas, por outro lado, há o relacionamento pessoal do indivíduo com as imagens recordadas. Aquele que rememora não questiona as imagens formadas, mas as mantém porque estas lhe dizem alguma coisa. Porém, cabe ao indivíduo saber filtrar as imagens formadas, pois é preciso ter ciência de que as próprias pulsões influenciam na criação destas imagens. As fotografias relacionam-se diretamente com essas imagens e são parte de sua formação e vice-versa, a imagem da memória também penetra dentro da “parede da semelhança na fotografia” (KRACAUER, 2009, p. 71). É neste relacionar-se que a fotografia pode ter algum sentido afetivo para quem a observa. Tal como no seriado, Morgan remete diretamente a fotografia de sua esposa a uma lembrança do passado, de quando ela ainda era viva e, por isso, se emociona. Como disse Kracauer: “Se a fotografia se oferece à memória como suporte, é a memória que deve determinar a escolha.” (2009, p. 75).

Outra sequência retoma o aspecto emocional e a memória sobre uma pessoa que já faleceu. Neste caso também se trata de uma pessoa amada, mas para além do choro, a afetação também se manifesta por uma atitude de personificação da pessoa naquela imagem. Isso ocorre quando o Dr. Jenner, sentado em uma mesa do CDC, pega um porta-retrato que contém a fotografia de sua esposa e enquanto a observa, dirige-lhe algumas frases, dizendo que fez o melhor que pôde e que espera que ela esteja orgulhosa dele (Imagem 16). Por meio da fotografia, é como se ele tentasse se comunicar com sua antiga companheira, como se houvesse ali, naquele objeto, um resquício de sua presença.



Imagem 16

W. J. T. Mitchell, no artigo *What do pictures really want?*, explora um ponto relevante das imagens em forma geral (inclusive as fotografias), ao subverter o foco da análise destes objetos, alterando o local do “desejo”, daquele que produziu a imagem para a própria imagem. A partir disso seria possível para ele indagar a imagem: “o que ela quer?”. Deixando de lado as questões metodológicas de Mitchell, o que queremos ressaltar nesse ponto é sua observação sobre a personificação das imagens. O ser humano tenderia a atribuir uma subjetividade aos objetos, como resalta o autor, citando os trabalhos de Marx e Freud sobre os problemas do fetichismo e o animismo. Para ele, esta espécie de pensamento “mágico” ou “pré-moderno” deve ser entendida e não superada (1996, p. 72). Esta personificação e subjetivação relacionam-se diretamente à identificação com a imagem em si, ao criar-se um contato direto com a figura exibida, como se o objeto tivesse vida. Neste sentido Mitchell utiliza um exemplo de fácil entendimento: a fotografia da mãe. Apesar de qualquer pessoa saber que aquela imagem captada não é sua própria mãe, há uma espécie de aura⁹⁵ que toma conta daquela fotografia, tornando-se quase que impossível desfigurar ou destruir aquela imagem (1996, p. 73). Adaptando o exemplo de Mitchell, podemos dizer que apesar do Dr. Jenner saber que aquela imagem no porta-retrato não é sua esposa, algo “mágico” lhe toca e ele pode conversar com ela e confessar seus desejos (por exemplo, que ela esteja orgulhosa dele).

Estabelece-se uma relação com a fotografia que aparenta ser natural, mas que, pelo contrário, possui quase dois séculos de história. Encontra-se incorporada na modernidade essa forma de olhar a imagem fotográfica, porém sua origem está na própria invenção da câmera. São influências que se fazem presentes desde os primórdios da fotografia, como explorado por Walter Benjamin (1987 [1931]), no ensaio *Pequena história da fotografia*. Para ele, desde Niepce e Daguerre, em meados do século XIX, ocorreram diversos questionamentos sobre a capacidade técnica de suas invenções, se havia mesmo ali a captação da realidade, em contraponto a uma idéia “sagrada” do que se entendia por “arte”, principalmente, no campo da pintura. Por outro lado, os consumidores das imagens tiradas pelo *daguerreótipo* tratavam-nas como objetos de extremo valor, guardando essas fotografias em estojos, como se fossem jóias. Em grande medida isso ocorreu por conta da técnica para a captação da imagem, pois aos modelos era exigida sua imobilidade por um longo período para que sua imagem fosse passada para a placa. Após a revelação daquela imagem sabia-se que as pessoas nelas

⁹⁵ No sentido empregado por Mitchell remete-se a algo que não é visível e recobre determinados objetos, aura em sua construção mais ampla. Diferente de Walter Benjamin que construiu um conceito filosófico de mesmo nome.

retratadas eram reais e estiveram naquele exato momento sendo fotografadas. Neste sentido, como ressalta Benjamin sobre uma fotografia tirada por David Octavius Hill, a vendedora de peixes de New Haven, haveria algo naquela mulher que olha para o chão, “com um recato tão displicente e sedutor”, que desperta no observador uma curiosidade em saber seu nome e quem era aquela que “viveu ali, que também na foto é real” (1987, p. 93). Por isso haveria um “valor mágico” na fotografia, algo misterioso “que um quadro nunca mais terá para nós” (BENJAMIN, 1987, p. 94).

A invenção da câmera causou grandes discussões no século XIX, mas foi com a sua modernização e produção em massa, que o aparelho, como destacou Kracauer, pôde captar o mundo (2009, p. 75). O cotidiano no mundo contemporâneo tornou-se inteiramente fotografável e a câmera passou a estar em todos os lugares (nas ruas, nas lojas, nos celulares, nos computadores, etc.), porém no seriado houve o declínio dessa importância. Em sentido inverso, não há preocupação em registrar todos os momentos, afinal o presente se tornou um teste de sobrevivência e o futuro tornou-se incerto. Sobretudo, porque a máquina fotográfica, enquanto equipamento eletrônico, não dispõe de meios para ser sustentada (não existe mais a distribuição de energia elétrica, sua principal fonte para funcionamento, ou pilhas). O objeto câmera fotográfica, neste sentido, seja ela digital ou não, oferece-nos, deste modo, uma forma bastante interessante de relacioná-la com o tempo: objeto sem futuro, existente em um presente que não pode ser retratado, dele restaram apenas as fotografias como âncoras presas ao passado.

Paulo Menenez, no artigo “*Blade Runner*: entre o passado e o futuro” explora as questões que envolvem a fotografia e sua ligação com o passado. Para o autor, as imagens fotográficas seriam “paralisações de tempo”, como um fragmento que é retirado do “fluxo temporal”, mas que acabam se desdobrando em duas frentes: ao mesmo tempo em que elas congelam o tempo, também destacam os “indícios de sua ausência” (MENEZES, 1999, p. 143). Para os replicantes de *Blade Runner* as fotos que foram tiradas servem de testemunhas de seu passado, ou trabalham para a construção do mesmo, como uma prova de que o tempo para eles também passou. As fotografias servem a esse mesmo propósito para nós, fazendo-nos lembrar de nosso passado, e, deste modo, “nossa história”, ao mesmo tempo em que contribui para a reafirmação do tempo presente. Nas palavras de Menezes: “Sem memória não temos identidade. Sem passado não temos identidade. Sem ambos nós simplesmente não existimos.” (1999, p. 147). Portanto, ao ver construído o passado na fotografia, reaviva-se a

memória que nos faz ter certeza do presente – momento em que ocorre a visualização de tal imagem –, e, com isso, salvaguarda-se uma chance de futuro, ainda que desconhecido.

Para além da fotografia em si, outro elemento relacionado a ela ganha destaque nessa primeira temporada, os álbuns de fotografia. Antes de Morgan folhear o álbum de sua família, é por meio deste objeto que Rick tem a certeza de que sua esposa e filho conseguiram fugir da cidade. Após entrar em sua antiga casa acompanhado de Morgan e seu filho Duane (Adrian Kali Turner), Rick conta que chegou a essa conclusão porque as gavetas dos quartos estavam vazias, algumas roupas haviam sumido em quantidade suficiente para uma viagem, mas, sobretudo, porque não haviam fotos nas paredes e todos os álbuns de família tinham desaparecido. Afinal, como ele ressalta, um ladrão não levaria as fotos de família. No seriado a função determinante da fotografia é o seu aspecto ligado à memória afetiva, mas também às funções sociais deste objeto e as relações de sociabilidade que ele permite. Quem roubaria os álbuns e fotos de família? O sentido daquelas imagens diz respeito somente às pessoas que, na trama, fazem parte daquele núcleo familiar, isto é, Lori, Rick e Carl, daí que somente a esposa poderia ter se dado o trabalho de levá-las. Disso decorre a dedução de Rick de que sua família poderia ter conseguido fugir e ainda estar viva.

Em concordância com a idéia de Rick, Morgan começa a dar risada ao lembrar-se de sua própria esposa, pois foram estas as primeiras coisas que ela pegou. Enquanto ele buscava itens para a sobrevivência, sua esposa pegava álbuns de fotografia. Há, neste ponto, além da construção do álbum como algo importante às pessoas que estabelecem relação com aquelas imagens, o retorno da discussão da diferença entre os papéis e atitudes exercidos pelo homem e pela mulher. Enquanto os homens buscam utensílios úteis à sobrevivência e proteção familiar, as mulheres, que seriam “mais sensíveis”, não abririam mão de carregar os álbuns, tão importantes para a manutenção da memória dos bons momentos juntos e da vida que levavam anteriormente.

O álbum de fotografia retoma uma longa trajetória, quase tão longa quanto a própria fotografia. Sua origem, como conta Benjamin, começou com a substituição dos pintores de retrato em miniatura pelos técnicos em fotografia (1987, p. 97). A evolução aconteceu tão aceleradamente que por volta de 1840, grande parte dos pintores de miniaturas tinham sido substituídos. Algum tempo mais tarde começaram a ser feitos os álbuns fotográficos, objetos que passaram a habitar os variados lugares das casas, “grandes volumes encadernados em couro, com horríveis fechos de metal, e as páginas com margens douradas, com a espessura de um dedo, nas quais apareciam figuras grotescamente vestidas ou cobertas de renda”

(BENJAMIN, 1987, p. 97). Mas é Bazin quem irá ressaltar a importância dos álbuns, artefato que mesmo sendo povoado por imagens que não se enxerga muito bem, tem sua importância não na clareza do que se vê, mas na percepção de que ali estava presente aquele “modelo”.

Como destaca o autor:

“Essas sombras cinzentas ou sépias, fantasmagóricas, quase ilegíveis, já deixaram de ser tradicionais retratos de família para se tornarem inquietante presença de vidas paralisadas em suas durações, libertas de seus destinos, não pelo sortilégio da arte, mas em virtude de uma mecânica impassível: pois a fotografia não cria, como a arte, eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção.” (BAZIN, 1991, p. 24).

O álbum neste sentido tem quase a mesma função que a fotografia, mas composto por um número maior de imagens, continua a responder à necessidade humana de “exorcizar” o tempo. Encerra-se entre capa e contracapa diversas imagens que se tornaram presente “no tempo e no espaço”. Uma coletânea de aparências congeladas que tentam parar o fluxo do tempo e lutar contra o esquecimento das pessoas e momentos ali retratados.

Por fim, resta um ponto a ser analisado. A fotografia dentro do seriado, sob o prisma exposto por Bazin, pode ser remetida a uma comparação com a construção do zumbi. Na sequência em que Morgan tenta matar sua mulher há um contraponto entre a imagem fotográfica dela e sua imagem atual exibida na luneta do rifle. Colada à janela está sua foto, “embalsamada” no tempo, um componente que desperta a lembrança de como ela era, eficaz contra o “medo da vitória do tempo” e do esquecimento causado pela morte. Por outro lado, na mira do rifle está a imagem da própria pessoa morta, mas que por algum motivo agora se encontra viva e caminhando novamente.

No seriado, a fotografia apenas eternizou aquele “presente” fotografado que desperta a memória do observador, mas não cumpre o papel redentor de imortalizar a pessoa, uma vez que aqueles que deveriam estar mortos encontram-se vivos. O medo da morte ainda está presente, pois não se sabe como é a vida após se tornar um zumbi, portanto, ressurgir como tal também significa uma espécie de morte. As fotografias na modernidade são tiradas com extrema rapidez e essa quantidade de imagens que “devoram o mundo” foi caracterizada por Kracauer como um claro “sinal do medo da morte que permeia os seres humanos” (2009, p. 76). O homem passou a fotografar intensamente seus familiares e montou suas diversas formas de “embalsamento”, porém, à fotografia não cabe extinguir a idéia de morte, afinal,

como destacou Kracauer, a fotografia: “parece ter extirpado a morte, mas na realidade a fotografia a abandonou.” (2009, p. 76).

A morte nessa nova configuração não se apresenta como o fim, mas como algo diferente, pois aqueles que morrem de algum modo voltam a viver. A fotografia faz lembrar que aquele “monstro”, aquele zumbi, também foi uma pessoa um dia. A construção da seqüência citada anteriormente sugere que Morgan não consegue atirar porque ele ainda se identifica com a esposa que agora se encontra naquela situação. Se ele hesita em atirar em sua própria esposa é porque a fotografia daquela pessoa sorridente, com quem foi casado no passado, o faz lembrar dela e o toca de algum modo. Naquele momento a imagem fotográfica luta não só contra o esquecimento causado pela morte, mas também contra o inclassificável retorno à vida e a transformação em “monstro”, dado que a experiência da morte e do luto já não é vivenciada do modo como os sobreviventes foram socialmente ensinados.

A morte na sociedade contemporânea ocidental, como analisou Norbert Elias no texto *A solidão dos moribundos* (2001), é algo do conhecimento humano e por isso causa problemas entre os vivos. Há uma idéia clara de que a finitude da vida é certa para todos. A experiência da morte, bem como tudo que envolve a vida em sociedade, foi aprendida e ensinada, e, portanto, tem variações entre os diferentes grupos (ELIAS, 2001, p. 11). Tudo que foi aprendido sobre esta experiência, torna-se nebuloso na série, pois após morrer a pessoa pode voltar a “viver”, e isto caminha contra todo o conhecimento que temos dessa experiência. Com o desenvolvimento das sociedades, o maior controle do estado e o autocontrole, o “espetáculo da morte não é mais corriqueiro”, o que torna mais fácil esquecer-se desse fato (ELIAS, 2001, p. 15). Avançando nessa idéia, Elias identifica esse encobrimento da morte como uma tentativa de compelir esta experiência cada vez mais para “os bastidores da vida social”, como algo que também faz parte do processo civilizador (2001, p. 19). Este é um ponto do seriado em que novamente pode-se identificar como um sinal da quebra com o mundo civilizado. A experiência da morte neste novo mundo é algo totalmente diferente, ela ronda o acampamento e todas as esquinas da cidade, os corpos em putrefação estão espalhados ao ar livre, não há mais tempo para rituais e funerais, e, principalmente, os mortos estão vivos.

CAPÍTULO III: OS USOS DOS ESPAÇOS E A INSEGURANÇA NA ERA DOS WALKERS

No capítulo anterior, como escolha metodológica, foi analisada especialmente a primeira temporada do seriado e foram selecionados alguns temas, como a construção da relação entre homem e mulher por meio da divisão de tarefas, o ambiente da cidade e a questão da memória associada às imagens fotográficas, que pela relevância – tendo em vista o recorte proposto por esta pesquisa – foram mais bem explorados que outros temas, que não vieram à tona com tanta força. Como indicado na introdução, a partir deste capítulo serão incorporadas todas as temporadas (cinco ao todo) de *The Walking Dead* lançadas até o presente o momento, incluindo seqüências que apareceram na primeira temporada, mas que, pela afinidade temática, ganhariam maior expressividade analítica se observadas no bloco que aqui se inicia, como é o caso do comportamento à mesa e durante as refeições.

Este capítulo compreenderá o desdobramento de alguns temas apresentados no capítulo anterior, como a mudança que ocorre nos ambientes em que se passa a história do seriado, sejam os lugares em que os sobreviventes vivem, sejam aqueles em que estão apenas de passagem: como a saída da cidade (fim da primeira temporada) e a chegada à fazenda, à prisão, à cidade de Woodbury, ao *Terminus* e à comunidade de Alexandria. Concomitantemente será explorado como o grupo principal realiza apropriações destes novos espaços. Outro desdobramento ocorre na abordagem das diferenças que vão se manifestar nas relações entre homens e mulheres e na divisão das tarefas, explorando também a forma como eles criaram técnicas de sobrevivência. Por fim, analisaremos um aspecto que não aparece com tanto destaque na primeira temporada, mas que se torna importante ao longo das temporadas seguintes: as formas comportamentais que se estabelecem nesta nova sociedade após o fim do mundo, aspecto este fundamental para analisar as referências civilizatórias que se destacam no seriado. Um dos momentos cruciais para esta discussão ocorre justamente nas situações à mesa, particularmente nos momentos onde há a relação entre personagens, alimentação e modos de portar-se em uma refeição.

Saída da cidade e a vida na fazenda

Como explorado no primeiro capítulo, o ambiente principal onde se passa a primeira temporada é a cidade de Atlanta e seus arredores. Na continuidade da série, no entanto, o grupo protagonista passa por diversas novas localidades, em virtude do movimento constante

decorrente dos inúmeros perigos e da incapacidade de se estabelecer em segurança, seja por conta dos *walkers* ou de outros sobreviventes que, eventualmente, lhe sejam hostis. Com o fim das estruturas políticas e sociais anteriores ao aparecimento dos mortos-vivos, restam poucos lugares para se fixar de modo seguro. Há sempre um risco iminente de que alguma cerca seja rompida, alguma horda invada o local onde se estabeleceu ou que algum grupo de pessoas entre em conflito para se apossar dos pertencentes, alimentos ou mesmo a segurança construída por outrem. Destarte, o movimento é constante no seriado. Rick, por diversas vezes, tem que liderar o grupo pelas estradas para encontrar um novo “oásis”, uma promessa de paraíso no meio do caos, um novo local seguro para tentar se estabelecer. Como um desdobramento da transitoriedade da vida e das relações modernas, caracterizadas por um constante movimento que força os indivíduos a estarem sempre em deslocamento, assim segue a vida após a queda das estruturas que organizavam social, econômica e politicamente a sociedade. Como exploraremos a seguir, em *The Walking Dead* nada é permanente, nem mesmos os locais fortificados, como Woodbury ou a prisão. A maioria dos ambientes pelos quais as personagens passam ou naqueles onde estabelecem determinadas relações sociais têm uma duração parecida, cerca de uma temporada. Essa transitoriedade, aliada à escassez de lugares seguros, causa novas formas de apropriação dos espaços, como o caso do prédio que teve como função, no passado, de prisão, que pode se tornar um “lar”. De modo geral, com a ausência das estruturas de poder e de organização social, política e administrativa de antes, a insegurança torna-se o signo das novas relações entre as pessoas, transformando cada novo ambiente em um lugar do qual se apossam para, em seguida, serem forçados a abandonar, dado que os perigos os impulsionam a continuar procurando novas áreas mais protegidas para se estabelecer.

As maneiras de buscar, se apossar e estabelecer relações em novos ambientes, por meio de reapropriações das formas de concepção do tempo e do espaço trazem elementos sociológicos importantes para a discussão. De uma perspectiva durkheimiana, por exemplo, o tempo e o espaço fazem parte das “categorias de entendimento” humano, e constroem por assim dizer a “ossatura da inteligência” (1996, p. XVI). No registro do autor, sem elas seria impossível pensar o mundo e as relações que estabelecemos com ele e com nós próprios. Portanto, entre as diversas categorias, tempo e espaço são parte fundamental para a organização da vida social, mas também são referências para exemplificar como essas categorias são coletivas e supra-individuais, construções anteriores e externas ao indivíduo. Para Durkheim, isso é verificável em todas as sociedades, cada qual estabelecendo valores e

distinções para o tempo e para o espaço – e outras categorias mais, como as de gênero, de substância, de personalidade –, “o que implica quase necessariamente que tais valores e distinções são de origem social.” (DURKHEIM, 1996, p. XVIII). Deste modo, essas duas categorias são de extrema importância para a tentativa de reconstrução da vida social anterior. Há sempre uma busca em remontar e dividir os espaços e o tempo utilizando os mesmos padrões aos quais os sobreviventes estavam acostumados antes do advento dos *walkers*.

Tendo em vista os padrões estabelecidos sobre o tempo e o espaço, na primeira e na segunda temporada não há grandes alterações, atribuição de novos sentidos ou novo uso destas categorias. Além disso, por serem as temporadas iniciais, a narrativa explora a adaptação do grupo ao fim daquilo que estava previamente estruturado. Portanto, grande parte da forma de conceber o mundo continua a ser baseada na vida anterior à epidemia. Somente a partir da terceira temporada é que se inicia uma mudança gradual no modo das personagens se apropriarem do espaço. A imagem do acampamento (primeira temporada), por exemplo, é construída como se eles estivessem em um *camping*, atividade comum em filmes e seriados de cinema e televisão (com exceção das armas e de Dale, que fica vigiando a região de cima de seu trailer). O mesmo ocorre com a fazenda (segunda temporada), com a ressalva de que o celeiro é utilizado por Hershel para guardar os *walkers* que aparecem na região (além de sua esposa e enteado, também zumbis). Deste modo, a fazenda aparenta não ter sido “tocada” pelos eventos e, assim como diversos outros locais que irão aparecer, se apresenta como uma nova esperança de segurança e proteção. Lá será depositada não só a expectativa de Rick em Hershel que poderá salvar seu filho, baleado por Otis, mas também a crença de que eles possam ter o restabelecimento de uma vida tranquila e segura.

Pelo fato de ser um local isolado, a vida na fazenda, apesar dos novos problemas, segue normalmente. Neste local, as noções de espaço e tempo continuam a estabelecer a organização da vida. Toda a divisão espacial se mantém, como a separação da casa e seus cômodos. A divisão temporal também segue da mesma forma, as refeições são realizadas nos horários, bem como as tarefas diárias e o tempo para o descanso. Enquanto Hershel e sua família mantêm a fazenda funcionando, Rick e o restante do grupo se preocupam com outras coisas, como o treinamento com arma, a segurança do local, os *walkers*, a busca por Sophia, etc. Há imbricada uma idéia de que o grupo do campo não sabe o que exatamente está acontecendo no mundo, não por ignorância, mas por não terem sido fortemente afetados pelos eventos.

A distinção entre o ambiente da cidade (primeira temporada) e a fazenda (segunda temporada), é reforçada por alguns elementos típicos da vida neste local: como os tipos de construções, algumas atividades e, especialmente, a presença do cavalo. O cavalo, que aparece no primeiro episódio da série, retorna no primeiro episódio da 2ª temporada, e definitivamente se apresenta como um elemento pertencente à fazenda (assim como anteriormente é um elemento que aparece afastado da cidade). A primeira característica no seriado desta espécie de animal reforça esse ponto, e diz respeito a sua utilização como meio de transporte cotidiano para as pessoas da fazenda. Maggie, por exemplo, utiliza um cavalo para encontrar Lori mais rapidamente, que está com um grupo na floresta, pois aquele é o transporte mais eficiente para andar pela floresta (T02E01). Daryl também utiliza um cavalo de Hershel, mas sem sua permissão, como transporte para facilitar a busca por Sophia, que está desaparecida na floresta. Ele sofre um acidente, após o animal se assustar com uma cobra. Após retornar à fazenda, Hershel diz para Daryl que a égua tem o nome de Nelly, cujo apelido é Nelly Nervosa, e que se Daryl tivesse pedido para ele, ele o teria dito (T02E05). Neste contraponto, entre a eficiência de Maggie e o acidente de Daryl, constrói-se também a noção de que os animais são mais bem conhecidos por aqueles que moram na fazenda. Além disso, o conhecimento de Hershel vai além, pois é somente ele quem aparece cuidando dos cavalos em seu estábulo, arrumando as celas e escovando os pelos dos animais (T02E06). Outra característica é a utilização do cavalo como força de tração para alguns tipos de trabalhos, como quando o utilizam para puxar um *walker* de dentro de um poço (T02E04).

A figura do cavalo aparece mais duas vezes nas temporadas seguintes e em locais diferentes da fazenda. No entanto, ainda assim sua presença está associada ao campo, como se esta figura ajudasse a construir, no interior da trama do seriado, um certo espaço que, se não é possível identificar a localização, fica claro que se trata de uma ambiência distante da cidade. A primeira dessas aparições ocorre no início da quarta temporada, após a estabilização da segurança da prisão, quando Michonne aparece cavalgando após uma expedição para tentar encontrar os rastros do Governador (T04E01). Isto só é possível pelo fato do grupo começar a domesticar alguns animais encontrados nas proximidades do presídio, como porcos e um cavalo. O reforço da característica do cavalo enquanto elemento presente dos lugares distantes da cidade gira em torno, principalmente, da figura de Hershel, pois é ele, o fazendeiro, quem ensina Rick todas as técnicas para o cultivo de plantas e domesticação dos animais. A segunda aparição acontece na quinta temporada (E13), quando Daryl e Aaron encontram um cavalo nos arredores da comunidade de Alexandria. Aaron diz que tenta capturá-lo há meses, mas

sem sucesso. Daryl responde que quanto mais soltos eles estão, mais voltam a ser o que eram (selvagens). Assim como os cachorros (que aparecem ao longo do seriado na cidade, na estrada, etc.), os cavalos também começam a sair da esfera do domável ou domesticável e retornam para um estado selvagem. Neste sentido, a conversa de Daryl com Aaron representa uma analogia à situação humana daquele momento. O ser humano enquanto animal, quando se encontra livre das amarras sociais e das coerções institucionais, começa a mostrar sua natureza sem reprimir seus impulsos. O fim da vigilância e das estruturas punitivas permite a liberdade quase total das ações (ainda há uma repressão por parte dos grupos e comunidades). A impunidade nesta situação é um fato, e os impulsos encontram o caminho aberto para a satisfação, principalmente naquelas personagens em que o processo de internalização das condutas civilizadas não obteve êxito no período anterior aos *walkers* – implicando a necessidade de controle ou uma pressão externa para a obediência às regras. A analogia funciona para a situação de forma geral, mas de modo específico ela também enquadra o grupo de Rick, que após passar um longo período “solto” na estrada, sente-se incomodado em “voltar ao que eram”, estando em um lugar tranquilo e com regras como a comunidade de Alexandria.

Apesar de a fazenda ser parte de uma esfera social distante da cidade, não são explorados, no seriado, aspectos que pudessem indicar uma sociabilidade específica daquele local, dado que o destaque às atividades lá realizadas incluem apenas algumas seqüências curtas que mostram Hershel trabalhando, consertando a cerca, mexendo no gerador, etc. A caracterização deste tipo de vida é salientada pelos aspectos materiais, como a construção do cenário e, especialmente, o figurino das personagens. A paisagem é composta de campos e árvores, configurando um local bem isolado. O cenário é composto por algumas construções e elementos típicos de uma fazenda: a casa principal, o celeiro, o estábulo, o galinheiro, as cercas, poços para pegar água, tratores, etc. Entre as roupas há um destaque especial para os chapéus⁹⁶, utilizados por Hershel, Jimmy e, especialmente por Maggie que estabelece um contraponto interessante a Glenn. Enquanto ela usa o chapéu típico de *cowboy*, Glenn, por sua vez, raramente é visto sem seu boné. Os acessórios funcionam como uma referência aos locais ao qual cada um pertence, Maggie como representante da fazenda e Glenn como o rapaz da

⁹⁶ Os chapéus são os elementos que mais se destacam por serem acessórios que são utilizados na cabeça, aparecem com frequência nos diálogos. Além deles as personagens da fazenda, em contraste ao grupo da cidade, também utilizam suspensórios e botas.

cidade. Além disso, como a sugerir simbolicamente a união entre a cidade e a fazenda, os dois começam a formar um casal.

Não demora muito tempo para que a fazenda, local que eles achavam ser seguro, seja atacada e destruída. No último episódio da temporada, após uma série de eventos, uma horda de *walkers* se aproxima da fazenda. Eles tentam se defender e resistir, mas não há nada que possam fazer ao não ser abandonar o lugar e fugir. A fuga termina com Hershel olhando para trás, de dentro do carro, com Rick dirigindo e Carl de passageiro, e uma trilha sonora dramática. Há um plano geral dos mortos-vivos saindo da fazenda, enquanto a luz do automóvel desaparece. Em seguida outro plano geral, com a casa do lado direito e o celeiro do lado esquerdo queimando, com diversos *walkers* caminhando por ali. Para simbolizar o fim da vida na fazenda e toda a esperança depositada naquele lugar, há outro plano somente do celeiro em chamas. Um plano geral, com zumbis andando em primeiro plano, ao passo que ao fundo o celeiro desmorona (T02E13, Imagem 17).



Imagem 17

A prisão e as comunidades: a delimitação de lugares privados

A mudança nos espaços acontece de forma gradual. Conforme o seriado avança percebe-se a adaptação dos locais a esta nova realidade extremamente perigosa, cuja principal preocupação é a segurança. As reapropriações dos espaços começam a ocorrer após a destruição da fazenda. Após um duro aprendizado sobre o que é preciso fazer para sobreviver, os grupos começam a procurar locais mais seguros, construir muros e aumentar a vigilância

do perímetro. Além disso, somente com o controle dos perigos é que as pessoas tentam restabelecer o modo de vida anterior, reorganizando os espaços e adaptando-se a eles.

Em uma das buscas de Rick e Daryl, eles encontram uma prisão com os pátios tomados por *walkers* (T03E01). Rick decide que o grupo deve se instalar lá, visualizando uma possibilidade de futuro por conta das cercas, antes utilizadas para impedir a fuga dos internos, mas que agora pode ser utilizada para impedir que os *walkers* entrem. Desta forma, tudo passa a se tratar de possibilidades de sobrevivência, não importando qual o tipo de construção, menos ainda qual era sua função social. Se o local é fortificado, representa uma chance a mais para se manter vivo. O grupo então consegue matar os mortos-vivos e limpar os pátios, bem como assegurar um bloco de celas. Com a área das celas livre de perigos, o grupo pôde se instalar ali. Um dos elementos que ressaltam as mudanças estruturais na sociedade, acarretadas pelo advento dos *walkers*, é a maneira como as personagens lidarão com a intimidade e a vida privada. Isso se torna um dos primeiros aspectos a ser perseguido pelos sobreviventes quando há a oportunidade de tentar reconstruir a época passada. Neste sentido, uma das primeiras ações do grupo é se acomodar e dividir as celas entre as pessoas. Baseando-se em um padrão social habitual de divisão do espaço, os sobreviventes tentam reestruturar a vida também a partir da reestruturação dos espaços, estabelecendo “quartos” para cada um. Esse cômodo, o quarto, ao longo dos séculos, como afirma Elias, sofreu uma série de alterações e, no desenvolvimento da sociedade ocidental, “O quarto de dormir tornou-se uma das áreas mais ‘privadas’ e ‘íntimas’ da vida humana.” (1994, p. 164). Essa divisão das celas, formando espaços privados, acontece também em outros locais seguros. Sob os padrões sociais anteriores, os grupos continuam a dividir os espaços como antes (casas, quartos, sala, banheiro, cozinha). Identificando o modo como lidavam com o espaço anteriormente, tentam estabelecer uma vivência parecida àquela. Deste modo, Woodbury, a pequena cidade, é dividida em várias casas, cada família ou grupo de amigos (como Andrea e Michonne) habitam uma residência, com sua própria esfera privada⁹⁷. Ocorre do mesmo

⁹⁷ Para falar de espaço privado, há primeiro que se falar de espaço público. Jürgen Habermas (1984) discorreu sobre o tema no livro clássico *Mudança estrutural da esfera pública*, concebendo a “esfera pública burguesa”, que surge com o declínio da Idade Média e o avanço do capitalismo. As duas categorias funcionam em via de mão dupla, as mudanças ocorrem de acordo com as alterações estruturais, histórica e sociais, se a esfera pública é alterada a outra, esfera privada, também se altera, e vice-versa. Com o aumento das transações econômicas do mercado, surgiu uma esfera social, e com isso uma vida mais privatizada, em função da liberação da produção por parte da autoridade pública (HABERMAS, 1984, p. 169). Mas, a medida em que o Estado, passa a assumir uma responsabilidade social, ocorre uma interpenetração com a sociedade, e a família, juntamente com “a esfera íntima”, são cada vez mais empurradas para o fundo da vida social, destinadas a serem reclusas no lar (HABERMAS, 1984, p. 180). Habermas exemplifica suas considerações através das mudanças na arquitetura das casas e das cidades. A casa é isolada do mundo externo, por meio de jardins e cercas, seu interior é individualizado e dividido em vários espaços. A privacidade, por sua vez, é algo a ser construído socialmente,

modo na comunidade de Alexandria, que também possui casas diferentes para cada família e quartos diferentes para as pessoas.

A prisão, por outro lado, chama atenção pela maior transformação e reutilização de seu espaço, diferente dos outros locais que já possuem casas e, portanto, já estão adequados aos moldes espaciais aos quais os sobreviventes estariam acostumados ou ao menos familiarizados. A arquitetura prisional, como explorou Erving Goffman, no livro *Manicômios, Prisões e Conventos* (2001), prevê grades nas celas, que permitem que os guardas tenham acesso visual ao que ocorre lá dentro. A cela originalmente não é um ambiente privativo, bem como, o presídio como um todo, constituindo uma “instituição total”⁹⁸. Distinta das casas (de Woodbury e Alexandria) que já possuem a estrutura física e social pronta para a divisão espacial conforme era realizada anteriormente, na prisão o grupo precisa de outros aparatos para aumentar a privacidade. As pessoas utilizam lençóis e panos para cobrir os vãos das grades, impedindo que outros possam olhar para dentro de seus “quartos”, funcionando como uma espécie de cortina ou porta. Os elementos simbólicos normalmente associados à prisão já não estão presentes (ou pelo menos não são mais determinantes), somente sua arquitetura prevalece: as cercas, celas, torres de vigia, grades, etc. Não há nada mais do que antes se considerava uma prisão, com exceção de cinco prisioneiros que estavam lá, trancados no refeitório por um longo período. A sociabilidade entre prisioneiros, guardas, sistema prisional, civis, etc., deixaram de existir. O único padrão social mantido é representado pelo medo dos sobreviventes advindo da dedução de que os prisioneiros, por terem sido encarcerados, são violentos e perigosos.

O presídio sofre outra grande reapropriação pelo grupo principal na quarta temporada. Após o início de contágio por um vírus de gripe (advinda dos porcos), que acaba causando a morte de algumas pessoas, o conselho (formado por um grupo que lidera a prisão) decide tomar algumas medidas espaciais. Como todos possuem também dentro de si a doença que transforma os mortos em *walker*, o risco se intensifica. Além disso, a gripe é transmitida pelo

por meio de ações para delimitar a vida privada, Habermas cita o morador, que, para não ser incomodado, coloca sua cadeira na frente de sua casa e não no pátio comum (1984, p. 187).

⁹⁸ Para Goffman, a prisão constitui uma instituição total, assim como os manicômios, quartéis, monastérios, etc. Locais construídos para estarem “fechados” ao mundo externo, como uma barreira social, formada por sua própria arquitetura e proibições em relação à saída. Além disso, todos os aspectos da vida humana são realizados naquele mesmo local, como dormir, comer, trabalhar, etc., sob a supervisão de autoridades. As atividades também são realizadas na companhia do grupo pertencente aquele local (os presos devem fazer tudo juntos), recebendo o mesmo tratamento e fazendo tudo da mesma forma e em um mesmo horário (pré-definido). Há também a distinção entre dois grupos, o primeiro, maior, composto por aqueles que são controlados, os internados; e o segundo, menor, é o grupo dirigente, encarregado de manter o controle da instituição (2001, p. 13-108).

ar, desta forma decide-se isolar os infectados. O grupo constrói uma espécie de quarentena no bloco de celas que compunha o “corredor da morte” (bloco A). Nesta relação, produz-se uma analogia entre os doentes e a função anteriormente estabelecida para aquele bloco. Assim como os condenados à morte pelo sistema judiciário, também estão condenados os doentes naquele “corredor”. As crianças são isoladas no prédio da administração, assim como Hershel, que tem a idade avançada, enquanto outro grupo sai para tentar encontrar antibióticos em uma antiga faculdade de veterinária (T03E03). A apropriação destes espaços só é possível pela forma como antes foram construídos. O controle necessário para se criar uma quarentena só é viável pela arquitetura do presídio, construído para ter total controle sobre os internos. Concebida como “instituição total”, para Goffman (2001), ou como “aparelho disciplinar”, para Michel Foucault (1987), a arquitetura prisional permite, e exige, isolar os indivíduos, obtendo maior controle sobre eles (permitindo tornar dóceis os corpos⁹⁹). Na série, as imagens das grades utilizadas para separar presos e controlá-los foram utilizadas para separar os doentes e controlar os mortos que voltavam à vida, em uma espécie de retomada da “regra das *localizações funcionais*”, da qual nos falava Foucault, que afetam as instituições disciplinares, transformando espaços livres em espaços úteis (Foucault, 1987, p. 123-124). Citando o hospital marítimo do porto de Rochefort, na França, Foucault mostra como o local serviu de experiência e modelo para controlar as doenças e epidemias, separando as pessoas, mas, fundamentalmente, distribuindo-as e dividindo o espaço com severidade. Tais aspectos eram acompanhados por um rigoroso trabalho de catalogar medicamentos e controlar o número de doentes, além de um severo isolamento dos pacientes. Como afirma o autor:

“Pouco a pouco um espaço administrativo e político se articula em espaço terapêutico; tende a individualizar os corpos, as doenças, os sintomas, as vidas e as mortes; constitui um quadro real de singularidades justapostas e cuidadosamente distintas. Nasce da disciplina um espaço útil do ponto de vista médico.” (FOUCAULT, 1987, p. 124).

Enquanto a prisão tem seu espaço alterado e reutilizado para atender às necessidades dos sobreviventes, Andrea e Michonne são levadas pelo grupo do Governador para a cidade de Woodbury. A cidade sofreu pequenas alterações espaciais, mantendo-se a utilização das

⁹⁹ Foucault, em *Vigiar e Punir*, trabalha as questões sociais que envolvem as mudanças e a produção de instituições disciplinares, onde há vigilância e punição (como prisões e escolas), bem como o papel da arquitetura nestas instituições. Nas instalações há a necessidade de separar o local e impedir que as pessoas saiam. Não há somente o enclausuramento para controle dos indivíduos, mas há uma utilização do espaço que impede a formação de grupos, divide-se o espaço conforme a quantidade de corpos e regula-se a circulação, permitindo vigiar a todo tempo o comportamento de cada um.

casas, apenas foi preciso construir muros altos e portões para a entrada e saída de veículos, com guardas vigiando o perímetro com artilharia pesada. Elas são conduzidas pelo Governador até um quarto, onde tudo é organizado e limpo, com comida e água quente. Durante a noite a cidade parecia estar vazia, mas durante o dia um plano geral mostra toda a movimentação do local, com várias pessoas andando pela rua (Imagem 18). Diferente da cidade grande (Atlanta), a pequena cidade tem suas ruas limpas e com seres humanos circulando. Deste modo, Andrea começa a depositar neste lugar a esperança de uma retomada de vida, segura e confortável. Sempre que ocorre alguma sequência diurna nesta cidade, o número de pessoas na rua chama atenção. Diversas vezes há pessoas conversando, circulando, sentadas em bancos, trabalhando na horta, carregando coisas, etc. Neste local, assim como em qualquer outra cidade com poucos habitantes, as mesmas pessoas se encontram muitas vezes e com maior frequência, todos se conhecem minimamente e estabelecem uma relação positiva. Isso acontece algumas vezes, quando, principalmente, o Governador sai às ruas e cumprimenta uma série de pessoas. Além disso, há uma grande festa em comemoração à vida que eles construíram, onde todos se reúnem para beber e brindar juntos, visando celebrar a sobrevivência deles e tudo o que conquistaram. A vida levada em Woodbury aproxima-se fortemente das observações de Simmel sobre a vivência nas pequenas cidades, com um ritmo mais lento e habitual, com uma sociabilidade baseada no “ânimo e nas relações pautadas pelo sentimento.” (2005, p. 578).



Imagem 18

Em Woodbury, começa a se delinear uma nova forma de se estabelecer naquele novo mundo, modelo que irá se repetir na prisão e na comunidade de Alexandria. São locais cercados capazes de impedir que os *walkers* entrem e que ao mesmo tempo permitem se proteger de outros humanos. Somente em lugares deste tipo é se consegue tentar retomar um estilo de vida parecido ao anterior. É também em Woodbury que se utiliza pela primeira vez, através do líder do Governador, a palavra “comunidade” (*community*) para definir a forma como eles estão vivendo. Esta forma aproxima-se de uma definição do senso comum, como um grupo de pessoas que vivem em um mesmo local, colaborando e compartilhando um interesse comum¹⁰⁰, neste caso, a sobrevivência mútua. Do mesmo modo acontece na prisão, após a queda de Woodbury, e na comunidade de Alexandria¹⁰¹. Há uma ligação entre as pessoas, mas não a ponto de se equiparar à relação materna, matrimonial ou entre irmãos, com um forte amor recíproco, com compreensão e “concordia”. Ocorrem diversas discussões, afastamentos e desentendimentos, apesar de existir um convívio pacífico, o que bem caracteriza a noção de *sociedade* (e não a de *comunidade*) para Tönnies, pois os indivíduos “não estão organicamente unidos mas organicamente separados; enquanto que na comunidade estão unidos, apesar de toda separação, na sociedade estão separados, apesar de toda ligação.” (TÖNNIES, 1973, p. 106). Os indivíduos estão separados e algumas vezes não compartilham uma “vontade comum”, agem, sobretudo, pautados por um jogo de interesses próprios, onde cada um não irá fazer nada para outro, ou ceder-lhe alguma coisa, sem desejar algo em troca que seja equivalente aquilo que ele ofereceu. Como explora Tönnies (1973, p. 114), a sociedade se mantém por meio das “vantagens próprias”, cada qual aceitando e aprovando o outro desde que esse deseje a mesma vantagem (no caso de *The Walking Dead* a principal vantagem é a sobrevivência). Certamente há sub-grupos cuja ligação é consanguínea, como a de Rick e Carl (pai e filho) ou Hershel e suas filhas, ou ainda afetivo-amorosas, como Maggie e Glenn. Contudo, a maior parte das relações entre as pessoas após surgimento dos *walkers* são marcadas pela reapropriação dos traços encontrados da sociedade anterior, por essa razão, sempre que nos referirmos à comunidade, estamos levando em consideração a palavra no sentido em que é utilizada no senso comum, e que é o do seriado: um conglomerado de pessoas, que vivem em um mesmo local e compartilham um interesse.

Após o fim de Woodbury e o ataque frustrado do Governador à prisão, se delineia o mesmo estilo de vida da pequena cidade dentro da prisão. Cria-se uma comunidade liderada

¹⁰⁰ Definição extraída da palavra *community* encontrada no dicionário *Thesaurus*.

¹⁰¹ Neste sentido, a definição se afasta do conceito de “comunidade” de Ferdinand Tönnies (1973) e se aproxima mais do conceito de “sociedade”, do mesmo autor.

por um conselho (formado por Hershel, Daryl, Glenn, Carol e Sasha). Com os *walkers* controlados e sem nenhuma ameaça externa, a segurança é retomada. Com isso, o pátio da prisão torna-se um local para a agricultura e a criação de animais. A apropriação desse espaço, com as celas funcionando como quartos individuais e as pessoas morando juntas harmoniosamente, com as tarefas divididas entre todos os moradores, cada qual contribuindo de uma forma, mostra que as relações ali estabelecidas estão organizadas dentro de uma regularidade, dado que a chance de ruptura, sobretudo as advindas do exterior, foram, por ora, controladas. Tal regularidade pode ser percebida na dimensão de tempo e espaço que envolve as refeições. O local destinado para alimentação é um galpão ao lado dos blocos, construído pelos sobreviventes. As refeições são coletivas e por isso são realizadas no mesmo horário. As pessoas encontram-se muito próximas e todos são conhecidos, a vida íntima é restrita ao espaço dos quartos, enquanto todos os outros ambientes são compartilhados. O confinamento (característica da forma arquitetônica da prisão), a extrema proximidade espacial e a divisão regular do tempo (o horário das refeições aparece como forma de organização dos dias) parecem, no seriado, favorecer a produção de um estilo de vida que evita os conflitos intramuros – principalmente porque ninguém, nesta nova configuração, quer ou irá conseguir viver sozinho.

Parece que esta pressão, causada pelo perigo deste novo mundo, impele os indivíduos a realizar (ficcionalmente) a expectativa sobre as relações advinda da intimidade na contemporaneidade, de obter relações calorosas, com uma “intensa sociabilidade” e sem obstáculos para o “contato íntimo”, do modo como abordou Richard Sennett, no livro *O declínio do homem público: as tiranias da intimidade*. Mas no mundo contemporâneo essa expectativa é frustrada no próprio cotidiano e “A comunidade se torna uma arma contra a sociedade, cujo maior defeito é tido como sendo sua impessoalidade.” (SENNETT, 1988, p. 414). Neste sentido, na série, ainda que a noção de intimidade típica do mundo contemporâneo esteja prejudicada pelo confinamento, pela pressão imposta pela proximidade do contato e pela regulação imperativa a todos aqueles que compartilham os espaços, por outro lado, é como se o seriado proporcionasse, na ficção, o sonho intimista justamente nessa situação extrema, em que a comunidade, da qual nos fala Sennett, não é mais uma escolha ou arma contra a impessoalidade, mas a única solução para a sobrevivência dos indivíduos. Nesses termos, é interessante pensar no processo de “retribalização” contemporâneo, apontado pelo autor, decorrente do medo da impessoalidade (SENNETT, 1988, p. 414). Para ele, essa imersão nas “relações intimistas” surge como característica de uma “sociedade

incivilizada”. Se a cidade se constitui sociologicamente como o espaço e o tempo em que é possível a impessoalidade – em largas passadas, local em que é possível tolerar as diferenças e conviver com elas, onde se conglomeram pessoas diferentes e complexas, com desejos e gostos variados –, o medo das relações impessoais equivale a uma rejeição à sociabilidade das cidades e à valorização do contato “intimista”, em que as diferenças tendem a ser abolidas. Tal característica da cidade, apresentada por Sennett, é comentada por Zygmunt Bauman no livro *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços* (2004), para quem a convivência “na cidade” expressa a “arte da ‘civildade’”, em que o impessoal é a “máscara” utilizada para os indivíduos se protegerem e, simultaneamente, estabelecerem maior número de intercâmbios e de relações com outros. Christopher Lasch também explora a idéia de Sennett, quando diz, em *A cultura do narcisismo: a vida americana em numa era de esperanças em declínio*:

“As melhores coisas na tradição da cultura ocidental, segundo o ponto de vista de Sennett, derivam das convenções que haviam regulado as relações impessoais em público. Estas convenções, hoje condenadas como sendo restritivas, artificiais e mortais para a espontaneidade emocional, estabeleciam primitivamente os limites civilizados entre as pessoas, limitavam as demonstrações públicas de sentimentos e promoviam o cosmopolitismo e a civilidade.” (1983, p. 50).

Em *The Walking Dead*, pois, é como se a retomada da pessoalidade indicasse o “declínio da civilização”, marcada pela impessoalidade das convenções, dado que, no seriado, todas as relações passam a ser íntimas, nas quais todos devem se conhecer e o contato passa a acontecer de forma mais direta. A convivência diária, a proximidade espacial e a regulação temporal contribuem para que a comunidade em que vivem seja construída como um local de harmonia, onde se dissipam as diferenças e há a proteção ante o perigo externo, aspecto reforçado pelas mortes que ocorrem advindas de ataques aos indivíduos quando estes estão sozinhos ou afastados de seu grupo. No grupo as pessoas estabelecem uma relação de forte ligação sentimental, e por isso a perda é algo sentido por todos, mas também reforça a lembrança de que é preciso estar junto, em harmonia, para conseguir sobreviver.

A construção da comunidade de Alexandria na última temporada tem o mesmo sentido. O local é um antigo bairro planejado sob o padrão de sustentabilidade e por isso possui uma geração própria de energia por placas solares, além de cisternas e um sistema de esgoto. Mas o mais importante é que eles possuem muros altos e fortes. Diferente de Woodbury, Alexandria possui diversas quadras, com várias casas disponíveis e mantém-se em expansão, construindo cada vez mais muros. O local é seguro e há diversas pessoas por lá, crianças, idosos e até cachorros. As casas são limpas e organizadas, e todos tentam levar uma

vida “normal”. Graças ao sistema de eletricidade eles podem fazer uso da tecnologia que havia antes. Por exemplo, Deanna filma todas as conversas que tem com as pessoas, uma forma de manter a transparência de suas ações, dado que neste novo mundo não se pode confiar em ninguém. Além disso, há vídeo games para os adolescentes, rádio onde eles podem ouvir música, cozinhas equipadas para cozinhar e uma câmera para observar o bebê (Judith).

A comunidade de Alexandria é o lugar que tenta reconstruir mais aproximadamente a vida que se levava antes de todos os acontecimentos. Para isso, eles tentam remontar as mesmas estruturas sociais de antes. Apesar de ainda precisarem lidar com os *walkers*, o grupo de Alexandria raramente enfrentou adversidades (diferente de Rick e os outros). Este é o principal problema apontado pelos sobreviventes: o fato daquelas pessoas estarem acostumadas àquele tipo de vida os tornou fracos para lidar com as grandes adversidades próprias daquele novo mundo, como o ataque de uma horda de *walkers* ou a tentativa de invasão de algum grupo de pessoas querendo tomar o lugar (como o Governador). Estabelecer a vida em comunidade requer o estabelecimento de regras e a necessidade de domar os instintos de sobrevivência, a vida em comunidade leva-os a “baixar a guarda”. Os sobreviventes acreditam que as pessoas que se acostumam com o conforto, ficam despreparadas para enfrentar os perigos, pois como já disse Rick: “É preciso fazer coisas terríveis” para sobreviver.

A divisão de tarefas entre homens e mulheres – segundo momento

Na primeira temporada do seriado a imagem da mulher e as relações que elas estabelecem com os homens estão bem definidas e moldadas no padrão social anterior ao fim da vida que se levava. Como explorado no primeiro capítulo aborda-se, sobretudo, a fragilidade feminina e a execução de tarefas domésticas. Características que são parte de uma reprodução das relações sociais presentes no mundo pré-zumbi e que se mantinham mesmo após o fim das estruturas sociais de antes. A partir da segunda temporada, no entanto, essa caracterização feminina se altera e muitas das diferenças entre homens e mulheres desaparecem. Como veremos, há a equiparação entre as capacidades de ambos os sexos, não há mais nada que um homem faça que uma mulher também não possa fazer. Ao longo das temporadas seguintes é suprimida, paulatinamente, a diferença entre a força física masculina e feminina, o que permitirá às figuras femininas atuarem nas funções que antes eram privilégio dos homens, como as atividades de proteção e defesa. Além de se defenderem sozinhas,

mesmo fisicamente, as mulheres matam tantos *walkers* quanto qualquer outra pessoa. Nessa configuração específica, a personagem Andrea é a mulher que melhor permite identificar a mudança, justamente por ter sido construída, na primeira temporada, sob a chave de uma “transgressão parcial dos padrões”, pois ao mesmo tempo em que apresenta certa “fragilidade”¹⁰², ao longo do seriado se tornará uma personagem que se utilizará de todos os meios para sobreviver, desde o manuseio de armas de fogo até sua força física.

Tal mudança, porém, ocorre de forma gradual e sutil, desenvolvendo-se ao longo das cinco temporadas. Sigamos mais de perto o caso da personagem Andrea. Desde a morte de sua irmã, Amy, quando Andrea assume a postura de matá-la quando ela vira um *walker*, há a indicação de que ela, Andrea, é a mulher que se desviará de certas matizes sociais associadas ao sexo feminino. Desde o começo do seriado ela é a única mulher do grupo a portar uma arma, apesar de não saber manuseá-la. A partir da segunda temporada, porém, suas capacidades começam a ser ressaltadas, ainda que dentro de padrões que não afrontam a prevalência do masculino, como ocorre nas relações que estabelece com Dale e Shane. O primeiro deles estabelece com ela uma relação paternalista, que por vezes mistura-se com o que parece ser uma atração amorosa. Dale mostra-se preocupado com ela e tenta adverti-la dos perigos que os cercam, próximo da figura de um pai tentando aconselhar a filha ou a de um marido protegendo a sua mulher. Shane, por sua vez, é a personagem que a ensinou a atirar, a desmontar e a limpar uma arma (T02E04) e o responsável pelo seu treinamento de tiro (T02E06), como se as habilidades de Andrea precisassem ser despertadas por uma figura masculina.

Enquanto Lori e Carol continuam a cuidar das tarefas domésticas, uma destinação que no seriado aparece “naturalizada” para a mulher, Andrea insiste em realizar outras atividades, como ajudar na busca por Sofia, a filha desaparecida de Carol, ou vigiar o acampamento (tarefa exercida especialmente por Dale), empenhando-se também na proteção do acampamento, diferente das outras mulheres. Assim, quando Shane liberta os *walkers* do celeiro (T02E07), Andrea é a primeira pessoa a se postar ao lado dele para matá-los, e é a única mulher a tomar essa atitude. As escolhas de Andrea incomodam principalmente Lori, que chega a criticá-la por não ajudar nas tarefas domésticas, alegando que os homens não precisam de ajuda na questão da segurança e proteção do grupo. Lori, por sua vez, parece a típica mulher voltada para as atividades domésticas, que cuida das tarefas da casa e que,

¹⁰² Como podemos relembrar das situações em que ela aponta a arma para Rick, mas a pistola está travada e ele a corrige, ou do momento em que ela enfrenta o marido agressivo de Carol, Ed, mas não tem força física para contê-lo.

apesar dos diversos problemas que estão acontecendo no mundo, volta seus esforços estritamente para seu casamento e à manutenção da união de sua família. Enquanto Rick, seu marido, assume o papel de líder do grupo, cuidando dos assuntos que concernem à segurança da fazenda e das questões que envolvem a convivência com Hershel e suas exigências.

Há uma diferença de postura entre Lori e Andrea, enquanto a primeira alega tentar prover estabilidade para o grupo, desempenhando papéis associados ao mundo doméstico, numa tentativa de restabelecer a vida, a segunda insiste que há coisas mais importantes do que lavar roupas, cozinhar, etc. Lori não consegue entender, acompanhar, se encaixar na nova realidade, ou seja, que o mundo desmoronou e o importante agora é saber se defender e cuidar da segurança, e não continuar exercendo tarefas domésticas. É particularmente interessante se atentarmos para a expressão utilizada por Andrea quando se refere à atitude de Lori: *playing house*. Um modo de dizer que ela está “brincando de casinha” – como se as atividades desempenhadas por Lori pudessem ser apreendidas não apenas pela educação que teve ou pelos padrões anteriormente vigentes, mas também pela reprodução da associação entre mulher e tarefas domésticas presentes nos momentos mais lúdicos da infância, no ato de brincar de casinha (*playing house*, T02E10).

Inserida numa estrutura social com os padrões anteriores ao fim do mundo, ela se mantém “dona de casa”, cuidando dos afazeres domésticos e reproduzindo atitudes das quais está plenamente convencida de que deve continuar executando, conforme havíamos explorado no primeiro capítulo, com a leitura da *mimese* de Horkheimer (2002) e dos elementos que organizam a percepção em torno da divisão entre os sexos, em Bourdieu (2005). Diante dessa lógica, Lori não entende os anseios de Andrea, como se esta afrontasse todas as mulheres da fazenda, que exercem suas funções e contribuem para a manutenção da casa seguindo a divisão social do trabalho que também é fundada nos papéis socialmente dominantes das atividades masculinas e femininas. Tal divisão é quase natural aos olhos de Lori, ainda que seja histórica, tenha acontecido em decorrência de um longo trabalho de socialização, diferenciação entre os corpos e ocorrido anteriormente ao colapso da sociedade e o surgimento dos *walkers*.

A postura de Andrea, conforme construída no seriado, não é a de uma figura revolucionária ou que se torna revolucionária após o “fim do mundo”. A diferença de atitude entre as duas mulheres pode ser pensada em termos dos quadros sociais que abordamos anteriormente, dado que Lori era uma dona de casa em uma cidade pequena antes do aparecimento dos *walkers*, ao passo que Andrea era uma advogada de uma grande cidade, que

saiu de casa para cursar a faculdade. Em termos gerais, os estudos e a profissão de Andrea a colocaram face aos desafios enfrentados pelas mulheres no mercado de trabalho, que presumimos serem mais numerosos que os enfrentados por Lori. Aliás, até mesmo essa conduta de Andrea só seria possível pelas possibilidades já surgidas a partir das contradições e conflitos ocorridos no seio da sociedade capitalista.

Outra perspectiva sobre o assunto pode ser seguida na argumentação de Christopher Lasch, quando explora as mudanças ocorridas nas sociedades que saíram do padrão paternalista e familiar em direção a um “sistema administrativo, empresarial e burocrático de controle quase total” (1983, p. 231) e as conseqüências daí advindas. Segundo o autor, ao lado da decadência do que era conhecido como “cavalheirismo”, foi possível acompanhar também a quebra de várias restrições sexuais, a liberação da busca pelo prazer sexual, o aumento emocional das relações, e, para Lasch, o mais importante, “a resposta masculina irracional à emergência da mulher liberada” (1983, p. 231). Todas essas manifestações são conseqüências, entre outros aspectos, das sociedades ocidentais, da democracia e do feminismo, que ajudaram a desnudar as convenções da cortesia, a subordinação das mulheres e os “antagonismos sexuais”, encobertos, nas palavras de Lasch, pela “mística feminina”¹⁰³ (1983, p. 232). Apesar das opressões que as mulheres ainda sofrem, muito se avançou nos aspectos da liberação feminina, incentivando a independência das mulheres e a rejeição à subordinação aos homens (LASCH, 1983, p. 250). Desta forma, a construção da personagem Andrea parece acompanhar as mudanças sociais que ocorreram e alteraram as estruturas econômicas e sociais, o que a torna mais apta a observar determinadas estruturas de submissão feminina ao mesmo tempo em que parece mais livre para assumir papéis e funções mais afeitos a um mundo que exige a força física para a sobrevivência, diferente de Lori, que ainda segue presa aos padrões anteriores.

Todavia, é somente a partir da terceira temporada que as mulheres começam a igualar os homens na execução das atividades de sobrevivência e proteção. Na tomada da prisão, por exemplo, todas as mulheres portam armas, desde Lori, que está grávida, até Beth, Carol e Maggie, e ajudam a eliminar os *walkers* do pátio. Maggie, por sua vez, também exerce funções que exigem a força física, eliminando mortos-vivos em combates corpo-a-corpo (T03E01). Neste ínterim, há a apresentação de Michonne, construída aos moldes do que costumamos encontrar em uma personagem guerreira, homem ou mulher, manuseando sua *katana* como uma “autêntica” samurai, eliminando *walkers* e cuidando de Andrea.

¹⁰³ Referência ao livro de Betty Friedan, *A Mística Feminina*, publicado em 1963.

Novamente, vale ressaltar, o que o seriado mostra não são as mudanças na esfera social, que permitiram a equiparação das funções, mas a necessidade de se adequar às situações de luta pela sobrevivência diante dos perigos. Por outro lado, em locais onde a estrutura social anterior parece prevalecer, volta-se a reproduzir a divisão sexual do trabalho, como acompanhamos em Woodbury e na comunidade de Alexandria, onde as mulheres são encarregadas dos afazeres domésticos e os homens da proteção e segurança do local.

Além da definição das tarefas em Woodbury e Alexandria, a padronização da vestimenta feminina também parece ter permanecido sem alterações. Se as mulheres que vivem do “lado de fora” dos muros (como Andrea, Maggie, Michonne, etc.) utilizam calças jeans, camisetas, blusas e botas, indicando, assim, maior mobilidade física e chance de sobrevivência frente às situações adversas e hostis, as mulheres dentro das comunidades utilizam roupas que remetem à estrutura e padrão anterior, uma forma mais “feminina” de se vestir, como vestidos e saias, inclusive quando trabalham na horta (Imagem 19), como podemos ver na sequência em que a cidade de Woodbury é apresentada a Andrea e Michonne (T03E03). Na quinta temporada (E13) é interessante sublinhar outra sequência relacionada a roupas. Trata-se da festa de boas-vindas organizada pelo pessoal de Alexandria para o grupo recém-chegado, liderado por Rick. Os homens estão confortáveis, com roupas limpas e bem vestidos, ao passo que Michonne e Sasha, construídas como mulheres aguerridas e fundamentais para a segurança do grupo, sentem-se desconfortáveis com as roupas de festa, que as recolocam no padrão de vestimenta das outras mulheres da comunidade.



Imagem 19

Segundo Sennett, a vestimenta personaliza as aparências em público desde o desenvolvimento burguesia, no qual a padronização foi utilizada para distinguir dois fenômenos: a classe e o sexo (1988, p. 207); dado que por meio da aparência era possível definir a posição econômica e o “status sexual” dos desconhecidos, bem como ajudavam a delimitar os padrões sociais. Na tentativa de remontar o estilo de vida anterior, no seriado, nota-se nas comunidades a influência social da vestimenta que não só delimita os sexos, mas também diferencia os locais onde se está realizando o esforço de reconstruir algo parecido com a sociedade anterior e que, portanto, reutiliza os padrões sociais que envolvem as roupas. Ao mesmo tempo em que se reconhece da mesma forma quem são as mulheres que sabem como se defender e estão preparadas para sobreviver naquele novo mundo, como Michonne e Andrea, que diferente de todas as outras mulheres, não estão usando vestidos ou saias.

Por meio desta leitura talvez seja possível dizer que a passagem que ocorre no seriado da figura da mulher frágil e desprotegida para a da guerreira e capaz de se defender e lutar, esteja relacionada não apenas às alterações estruturais na sociedade, mas também a mudanças mais gerais (que envolvem tanto mulheres quanto homens) ocorridas na estrutura psíquica e nas formas de reagir ao mundo contemporâneo. Na série, as mulheres se equiparam aos homens não somente por razão de uma maior liberdade social, pois isto pouco importa diante das exigências da sobrevivência. O uso que fazem das armas e sua disposição para a luta física parecem deixar em segundo plano a “virilidade” masculina. Nesse aspecto, ambos os sexos precisam enfrentar os perigos e lutar pela preservação de suas vidas, pela sobrevivência. Tal dimensão é importante dentro da trama, mas também dialoga, no âmbito teórico, com aquelas abordagens que apontam, na contemporaneidade, uma visão de mundo que enxerga o cotidiano como um teste de sobrevivência¹⁰⁴.

Retomando Lasch, com a proximidade do fim do século XX, período no qual a obra é escrita, adquire ênfase a idéia de que as coisas também iriam se acabar, incluindo neste ponto o próprio mundo. Diferente do apocalipse nuclear, dos anos 60, as fantasias apocalípticas associadas ao desequilíbrio da natureza, a pandemias de doenças mortais, etc., passam a inundar a “mentalidade popular”, incentivando o desenvolvimento de estratégias de sobrevivência, formas de prolongamento da vida e a busca por medidas que visam a melhora da saúde e do espírito. Concomitantemente há a diminuição da expectativa de mudanças sociais, voltando o olhar do indivíduo apenas para suas próprias questões pessoais e para seu

¹⁰⁴ O tema da sobrevivência é trabalhado por Lasch, primeiramente e de forma mais geral no livro *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio* (1983), e é retomado com mais ênfase, alguns anos depois, em seu outro livro *O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis* (1986).

cotidiano. É o que o autor chama de intensificação da “vida pra si” - em que o foco está dirigido somente para as questões individuais do presente, excluindo qualquer consideração com o futuro - e de “enfraquecimento do sentido do tempo histórico” – marcado pelo desaparecimento da noção de pertencimento a “uma sucessão de gerações que se originaram no passado e que se prolongarão no futuro” (1983, p. 25).

As lutas das personagens, sejam homens ou mulheres, no seriado parecem trazer para o primeiro plano não apenas a questão da sobrevivência (enfrentamento dos *walkers* ou de elementos hostis ao grupo), mas de técnicas de sobrevivência, protocolos que devem ser seguidos para lidar com o cotidiano. No mundo pós-apocalíptico de *The Walking Dead* não há investimentos sociais no futuro, lutas por direitos ou qualquer outro anseio que mobilize a sociedade, mas apenas a adequação a um presente desapegado do passado (pois o mundo “acabou”) e do futuro (a sobrevivência está na ordem do dia), mediante técnicas de sobrevivência – incluindo o uso de armas. Tais aspectos, na leitura de Lasch, começa a surgir nos 70 e é caracterizado por uma “mentalidade sobreviventista”, que continua a se arrastar ao longo dos anos, evidenciada pela ausência de dois valores pertencentes às religiões do passado: a esperança em uma justiça social e o sentido da continuidade de gerações. Aliada a essa mentalidade, o avanço da medicina e da psiquiatria auxiliam as pessoas a procurar e encontrar sinais de suas próprias doenças e imperfeições e, conseqüentemente, da sensação de que sua vida está em perigo. O controle das doenças, ao mesmo tempo que permitiu diminuir a precarização da vida, aumentou a insegurança e o medo de estar definhando, operando como mais um elemento que atesta a fragilidade do homem, fazendo-o crer somente no presente e temer o futuro, portador de catástrofes – no caso do seriado, a catástrofe já é passado e o presente, marcado pela sobrevivência, é uma conquista diária. Nessa linha, a “autopreservação” prevalece frente ao “autocrescimento” (LASCH, 1983, p. 80), aumentando a percepção da insegurança e do perigo de modo geral, como o terrorismo internacional, assaltos, guerra entre gangues, cidades inseguras, desemprego, inflação, a veiculação na mídia de mortes e destruições, catástrofes naturais, mas, especialmente, “a sensação de viver em um mundo no qual o passado não serve de guia para o presente e o futuro tornou-se completamente imprevisível” (1983, p. 97).

O cotidiano, desta forma, passa a ser pautado por “estratégias de sobrevivência”, aquelas que geralmente eram utilizadas em situações extremas, mas não corriqueiras. A “apatia seletiva, o descompromisso emocional frente aos outros, a renúncia ao passado e ao futuro, a determinação de viver um dia de cada vez” (LASCH, 1986, p. 47), que caracterizava

da sociedade fixada sob o signo da catástrofe é substituída, no seriado, pela luta constante pela sobrevivência (no tempo presente), pela espera da doença (o futuro é ser um *walker*) e pela dizimação de uma parte imensa do que era a humanidade, que começa a perambular sem história e “sem memória” pelas ruas, como mortos-vivos. Em *The Walking Dead* homens e mulheres vivem em constante batalha pela sobrevivência e os perigos e riscos à vida passam a se tornar parte do cotidiano. Se, como dizia Lasch: “Ela [a preocupação com a sobrevivência] entrou de forma tão profunda na cultura popular e no debate político que todos os temas, por mais efêmeros e sem importância, apresentam-se como uma questão de vida ou morte” (1986, p. 51), o mundo cercado por *walkers* realiza o desejo de viver a vida que vale a pena, pois todas as questões no cotidiano que se estabelecem com o advento dos *walkers* são realmente de vida ou de morte. Na série não há mais as preocupações econômicas, mas isso pouco importa, pois o importante é saber estabelecer as estratégias adequadas para sobreviver. Em *The Walking Dead* o alcance das ações é imediato, têm resultados práticos visíveis e servem apenas para resolver os problemas que lhe são próximos, sendo assim incorporados ao cotidiano.

Do lado dos mortos-vivos, todavia, não há estratégia, não há memória, não há sequer vida ou morte. O *walker* se torna algo desconhecido, o pouco que sabe é que se trata de um ser humano que morreu, mas que por conta de uma doença se reergue e começa a vagar com apenas um instinto: comer carne humana. O morto, no seriado, precisa ser morto uma segunda vez, atingindo-lhe a cabeça. Em vista disso, a própria idéia do pós-morte e do sentimento perda, em outros termos, o sofrimento psíquico decorrente do falecimento de outrem é apagado ou compensado para os vivos, por meio dos protocolos que garantem a vida dos “sobreviventes”. Além disso, o pós-morte não tem o sentido anterior, mas significa a transformação do mesmo modo em morto-vivo, isto é, a mesma condenação a vagar pelo mundo sem consciência e a se alimentar de carne humana. Se, por um lado, os *walkers* não possuem memória (sem passado ou futuro), por outro, os sobreviventes só possuem o presente, determinado por ações mundanas, pragmáticas e imediatas. Nada parece mais ter um sentido a ser construído durante um longo período de tempo. Até mesmo a morte perdeu seu sentido, pois o ato de ter que matar uma pessoa pela segunda vez parece esvaziar completamente a importância simbólica que envolvia a morte e o luto que a acompanhava: a de que só era possível morrer uma vez.

A mentalidade de sobrevivência, na série, apresenta-se, nesse sentido, como um desdobramento da vida contemporânea das nossas sociedades. As personagens se adaptam à

crise e desenvolvem técnicas e protocolos para sobreviver, assim como foram desenvolvidas técnicas e protocolos para sobreviver à vida cotidiana, ao mundo do trabalho, ao casamento, aos filhos, às contas no fim do mês, etc. Como nos livros, programas e pesquisas que abordam o tema, lembra Lasch (1986), os indivíduos passam a adotar diversas estratégias para reconhecer o inimigo, suas fraquezas, sua força, como lidar com ele, reconhecer o território e etc. Do mesmo modo, gradualmente os sobreviventes de *The Walking Dead* estabelecem os padrões, rapidamente assimilados pela audiência, de como matar os *walkers* (é preciso atingir a cabeça), não atraí-los (evitar o barulho), como enfrentá-los (são perigosos em grupo, mas sozinhos são lentos), que arma utilizar (a arma branca em vez da arma de fogo, silenciosa e poupa munição), o que fazer (é preciso procurar suprimentos em todos os locais, armazenar e economizar água), como caçar, além de guardar remédios, saber que os humanos também são perigosos, que os abrigos precisam ser reforçados, cercados e vigiados, etc. Se, como afirma Lasch, “Enquanto o sobrevivencialista de primeira linha faz planos para o desastre, muitos de nós conduzimos as nossas vidas cotidianas como se ele já tivesse acontecido.” (1986, p. 84), o seriado parece fornecer o enredo sobre o que acontece depois que a catástrofe passar (ou se tornar presente). Nesse sentido, é como se mesmo não sabendo o que irá acontecer no pós-apocalipse, já estivéssemos sendo a ele familiarizados pelos protocolos de sobrevivência das sociedades capitalistas contemporâneas: sem quaisquer compromissos com o passado ou com o futuro, restando apenas a auto-conservação no presente.

O alimento e a alimentação na era dos *walkers*

A questão civilizacional envolve uma série de grandes e pequenos elementos, convergindo estrutura e conduta social. Certos comportamentos são pouco questionados atualmente e, se porventura o são, é porque a indagação ou advém das crianças ou daqueles poucos que ainda não os internalizaram. Alguns desses temas, como a comensalidade, as funções corporais, a higiene, a agressividade, entre outros, vêm à luz na obra de Norbert Elias, “O processo civilizador – Vol. I” (1994), quando tomamos conhecimento, através de um levantamento histórico, sobre as graduais alterações comportamentais ocorridas ao longo dos séculos. Comer e beber fazem parte deste grupo comportamental, adquirindo uma padronização social conforme ocorreram mudanças na estrutura social. Como apontou Simmel (2004, p. 160), em texto de 1910, anterior a Elias, portanto, se há algo tido como o elemento mais comum a todos nós é a necessidade de comer e beber. Justamente pela característica universalizante dessa ação “fisiológica primitiva” é que a refeição eleva-se, na

idéia simmeliana, como um “ente sociológico”, unindo pessoas em torno de uma atividade corriqueira e indispensável.

Deste modo, por conta dessa característica comum a todos nós, seria impreterível ao seriado não abordar este tema. Apesar da trivialidade dessas ações (comer e beber), pouco foi explorado ao longo das temporadas, porém muito há a se dizer sobre as seqüências exibidas. De toda a primeira temporada, a refeição é trabalhada apenas em duas seqüências, mas em conjunto com as temporadas seguintes, há uma quantidade maior de material sobre situações à mesa, que permitem aprofundar a análise.

Seguindo apenas com Simmel e Elias, para ambos, comer e beber tinha particular importância social na Idade Média, pois seria no momento da refeição que se constituiria um dos poucos espaços seguros para a conversa e o convívio. A estrutura social daquele período exigia algo além das refeições que o simples fato de se alimentar. Para Simmel começa a ocorrer a “estilização” do ato de se alimentar, com uma estética própria e regulações “supra-individuais” (2004, p. 161). Para Elias, por seu turno, a padronização começa acontecer por meio do desenvolvimento do que chamou de “bom comportamento”, uma forma de diferenciação e “auto-imagem” criada pela aristocracia em contraponto aos estratos mais baixos, isto é, um modo de mostrar às outras classes o padrão de comportamento da corte, estabelecido por um “código específico de comportamento dos estratos superiores” (1994, p. 76).

Tais mudanças comportamentais, como aponta Simmel, aconteceram primeiramente devido a alteração na regularidade da refeição. O ato de se alimentar quando houvesse fome (uma característica mais primitiva), foi substituído pela pontualidade, pois para ser acompanhado durante a refeição é preciso pré-estabelecer um horário para a reunião. Neste mesmo sentido, há também a “hierarquia da refeição”, onde se deve respeitar uma seqüência e não se servir como bem entender, o que culminará com a “regulação dos gestos” e com o estabelecimento dos modos de condutas à mesa, uma espécie de socialização da refeição (SIMMEL, 2004, p. 161-162). Elias, por outro lado, vai além nesse registro, mostrando, através de seu estudo histórico, as alterações ocorridas tanto na estrutura social quanto na estrutura psíquica dos indivíduos, desde a Idade Média e passando pela Renascença, citando diversos exemplos do modo como o comportamento humano ocidental passou a ser regrado e reproduzido, em direção ao que se denominou ao longo dos séculos como conduta civilizada. E avança ao mostrar que esse padrão social que achamos natural, na verdade, é algo ao qual fomos submetidos e condicionados desde crianças (1994, p. 82). Desta forma, as crianças são

coagidas primeiramente por adultos individuais, por conseguinte, com o desenvolvimento infantil, o exemplo de outras pessoas passam a servir também como coação e se começa a respeitar determinadas convenções através da internalização de certos sentimentos como o nojo, a vergonha, a repugnância, etc. As atitudes à mesa, assim como os diversos comportamentos tidos como “naturais”, foram automatizados interiormente no ser humano, como “marca da sociedade no ser interno”, como afirma Elias:

“O padrão social a que o indivíduo fora inicialmente obrigado a se conformar por restrição externa é finalmente reproduzido, mais suavemente ou menos, no seu íntimo através de um autocontrole que opera mesmo contra seus desejos conscientes.” (1994, p. 135).

Retomando o seriado, as situações à mesa em *The Walking Dead* por vezes constroem a idéia de uma internalização da forma de se comportar “civilizada”, reforçando aquele sentido de que os sobreviventes, mesmo após o “fim da civilização”, ainda carregam traços da vida anterior. Em outras situações, porém, os sobreviventes “esquecem”, ou são forçados a esquecer, das regras de comportamentos e, portanto, começam a agir de modo “incivilizado”, sem o padrão comportamental a que estamos acostumados. Isso ocorre principalmente nas situações limites, quando, por exemplo, o grupo está passando fome, ou está há muito tempo sem encontrar abrigo. Deste modo, as necessidades ou a falta de estruturas sociais, permitem que os indivíduos nem sempre atuem com a polidez esperada em situações que envolvem a alimentação e as situações à mesa.

A primeira seqüência onde o grupo se reúne para uma refeição acontece no episódio quatro da primeira temporada, após Andrea e Amy pescarem uma grande quantidade de peixes na pedreira. Como em um churrasco noturno de acampamento, todas as pessoas se reúnem em volta da fogueira para comer o peixe assado. A seqüência inicia com um primeiro plano de Andrea pegando um prato com comida, com um garfo¹⁰⁵ dentro, enquanto toma uma

¹⁰⁵ Para Simmel, a criação de instrumentos para consumir alimentos vai de encontro ao fato da estilização da refeição. Com a socialização da refeição houve a necessidade de acabar com o individualismo causado pelo ato de comer com as mãos. O garfo e a faca colocam o indivíduo a certa distância do alimento, o que não ocorre com contato direto das mãos, portanto torna-se propício os instrumentos para a reunião de pessoas. Segurar o garfo e a faca da forma normatizada permite maior liberdade para o indivíduo, por isso não se segura os instrumentos com o punho inteiro. (2004, p. 162).

O prato por sua vez, diferente do garfo e faca, é uma criação que visa a individualização em relação à vasilha onde se serve a comida e de onde se servia diretamente os alimentos anteriormente. A porção no prato é de exclusividade da pessoa que o está utilizando, sendo demarcada pela forma redonda. Como diz Simmel:

“O prato simboliza, de um lado, a ordem que determina à carência do indivíduo o que lhe cabe como membro de um todo, dividido em partes; mas também não lhe permite tocar além de seus limites. Mas, de outro lado, o prato supera este individualismo simbólico, na medida em que estabelece um compartilhamento formal, em um plano mais elevado: pois os pratos da mesa de jantar devem ser

cerveja com a outra mão. As pessoas pegam o peixe assado de uma assadeira comum onde o alimento fora depositado, deste modo as pessoas devem passá-la para se servir. Quase todas as pessoas utilizam garfos para comer, com exceção de Morales que come com a mão, e ainda fala e gesticula segurando o alimento. Apesar de ser um momento em que a espontaneidade prevalece, dado que se trata de um “assado no acampamento”, todos fazem uso do utensílio para comer e, por vezes, são enquadrados utilizando-os, como Carl, Shane, Andrea, Amy e outros. Tais planos expressivos sobre o gesto envolvido na refeição faz sobressair o comportamento de Morales, um indicativo de certo desvio nos seus modos à mesa, em contraponto aos demais. Assim, mesmo não havendo repreensão por parte das outras pessoas, a construção da personagem de Morales, por meio do seu gestual, é carregada de sentidos para o sociólogo, sobretudo em virtude da associação imediata da personagem à comunidade latina¹⁰⁶, como se a ele fossem associados elementos de maior espontaneidade, mas também de rudeza e descontrole. De um ponto de vista sociológico, isso pode decorrer da imagem construída social e historicamente daqueles que comem com as mãos, como o “bárbaro” ou “incivil”, que não possuem internalizado o sentimento de vergonha¹⁰⁷ de ser visto com as mãos sujas. Ainda sobre isso, mas de uma perspectiva mais simmeliana, comer com a mão demonstra certo individualismo, pois o ato de entrar em contato direto com a comida expõe

totalmente uniformes, não admitindo nenhum tipo de individualidade; pratos e copos diferentes, destinados a diferentes pessoas, seria algo extremamente absurdo e muito feio.” (2004, p. 163).

Elias, por seu turno, fala inicialmente da faca. Com a mudança na forma de utilizá-la, demonstra-se como foi alterada a personalidade humana. Por suas características, enquanto objeto cortante é um instrumento perigoso, utilizado como arma e para o corte de carne de animais. A faca possui algo inconsciente que desperta nos homens um prazer no seu uso e aparência. Uma memória anterior associa o objeto à morte e perigo, mas com a pacificação da sociedade e a limitação dos sentimentos, levaram-na a ter um uso limitado dentro da sociedade. Como parte da alteração na estrutura social e emocional, todos os símbolos, gestos e instrumentos de perigo passaram a ter uma redefinição e restrição.

O garfo surge como uma resposta ao sentimento de repugnância (mudança nos impulsos e emoções) que começa a ser desenvolvido na sociedade ocidental, “nada mais é que a corporificação de um padrão específico de emoções e um nível específico de nojo.” (ELIAS, 1994, p. 133). Portanto o ritual do garfo é sinônimo de ritualização do sentimento ou “institucionalização” do mesmo, permeando diversas formas de conduta. Em prol da conduta civilizada, foi banido o ato de comer com as mãos, evitando que a própria pessoa sentisse vergonha por estar com as mãos sujas e poupando os demais de “um espetáculo desagradável” (ELIAS, 1994, p. 135).

¹⁰⁶ Como explorado no Capítulo 1.

¹⁰⁷ Para Elias (1994), o processo civilizador engloba as diversas mudanças estruturais da sociedade e a forma como isso afetou os indivíduos, neste sentido direcionando a uma maior consolidação e diferenciação dos controles das emoções e das condutas. Aqui encontram-se uma série de sentimentos, como o nojo, a vergonha, a culpa, etc. Estes sentimentos começam a agir de acordo com as proibições sociais e a ritualização dos sentimentos, que evolui para uma internalização dos mesmos. São sentimentos que foram socialmente cultivados e reproduzidos por inúmeras vezes, até responderem corretamente as condutas aceitas. Como afirma Elias: “O sentimento de vergonha é evidentemente uma função social modelada segundo a estrutura social.” (1994, p. 143). Este sentimento vem à tona em resposta a uma má conduta do próprio indivíduo, que sente medo da reprovação social, constituindo um dos aspectos da coerção social para a padronização das condutas.

um desejo muito grande e incontido pelo alimento (2004, p. 162). De tal modo, Morales não sente o menor pudor ou culpa de estar se alimentando com as mãos, enquanto o restante do grupo utiliza utensílios para a mesma tarefa. Ele não se importa em sujar suas mãos ou falar enquanto mastiga, o que o caracteriza, segundo os padrões sociais a que estamos acostumados, como alguém “sem educação”. Em outras palavras, alguém que não aprendeu – não internalizou – as normas de condutas sociais do grupo do qual agora faz parte.

Na segunda sequência envolvendo refeição (T01E06), os sobreviventes estão no CDC e celebram a chegada até lá. Mais uma vez trata-se de um jantar e tem início com um plano médio, com Dale servindo vinho em uma taça para Lori, enquanto todos riem. O jantar está no fim, Rick é o único que aparece comendo (com garfo e prato), o restante apenas bebe vinho, a maioria está sentada nas cadeiras ao redor da mesa, com exceção de Glenn e Daryl. Rick propõe um brinde em nome do Dr. Jenner, o anfitrião. Nesta ocasião, é Shane quem irá faltar com os “bons modos”, interrompendo o brinde e a celebração para perguntar sobre o que aconteceu com as outras pessoas que estavam no CDC. Seguindo o padrão social, à mesa não se deve falar em assuntos que causem desconforto e que, neste caso, interrompam um momento de alegria. Faz parte do código social a normatização dos temas convenientes a serem conversados quando no momento da refeição, como aponta Simmel. Há que se manter certa tranquilidade nas refeições, para ter uma “praticidade fisiológica”, expressa “na linguagem do corpo o nexo sociopsicológico que aqui deu lugar à realização social de uma carência muito primitiva” (SIMMEL, 2004, p. 164), por isso a necessidade de “banalidade” nas conversas à mesa, com bom humor e elegância, sem tocar em assuntos de desgosto e referentes às intimidades. O comportamento de Shane prontamente acaba com o bom humor e a tranquilidade dos outros, silenciando o jantar. A personagem de Shane começa a ser marcada por essa rudeza apresentada no jantar, e aqui se pode delimitar um marco no início de seu comportamento mais agressivo. Neste mesmo episódio, por exemplo, ele, embriagado pelo vinho, assedia sexualmente e ostensivamente Lori.

Apesar de algumas nuances comportamentais à mesa, como nas duas sequências anteriores, utilizadas para destacar algumas características das personagens¹⁰⁸, há um padrão

¹⁰⁸ Outra sequência desse tipo acontece no décimo terceiro episódio da quinta temporada, reforçando algumas características de Daryl. O típico *redneck* (caipira), o estereótipo carregado de uma carga negativa – como sendo uma pessoa do campo, sem modos, rude, de classe baixa – é reforçado em um jantar. Aaron convida-o para jantar macarrão em sua casa, que titubeia mas acaba aceitando. A sequência da refeição inicia com um primeiro plano de Daryl, que apesar de estar comendo com garfo e sentado à mesa, faz o barulho de sucção enquanto se alimenta. Em contracampo, construindo uma oposição a Daryl, Aaron pega um guardanapo de pano e delicadamente limpa a boca, enquanto o observa comer, ele olha para Eric que tenta conter uma risada. Daryl continua sugando o macarrão, agradece de boca cheia e limpa a boca na manga de sua camisa. Em plano geral é

nas seqüências que envolvem as refeições. Junto a tais seqüências, nas demais temporadas a comensalidade acontece algumas vezes e no mesmo sentido: quando há uma “trégua”, um momento de tranqüilidade, uma pausa no ataques dos *walkers*, é que as pessoas tentam repetir os comportamentos anteriores, como uma forma de resistência contra esse fim, uma tentativa de restabelecer o modo de vida anterior.

Após se estabelecerem na fazenda de Hershel, Lori e Carol desejam fazer um jantar para todos, como uma forma de agradecimento à hospitalidade recebida. A fazenda é um local seguro até aquele momento, sem grandes problemas com *walkers* ou outras ameaças, permitindo assim que eles possam sentar-se à mesa e desfrutar de uma refeição “civilizadamente”. Há um plano médio de uma mesa pequena, onde estão sentados os mais jovens (Glenn, Maggie, Beth e Jimmy, dois casais de namorados). Com um *travelling*, a câmera se desloca para a direita e enquadra outra mesa maior, onde estão jantando o restante das pessoas. A mesa está posta adequadamente, com pratos, talheres e copos. Todos se alimentam sem conversar, um silêncio que se destaca, enquanto se ouve o barulho de garfo e faca batendo nos pratos. Glenn tenta falar algo, mas acaba constringendo a todos, pois pergunta se alguém sabe tocar violão e o único que sabia era Otis, morto recentemente.

Essa tentativa de restabelecer o modo de agir anterior, restituindo os padrões comportamentais que envolvem as refeições, acontece especialmente nas comunidades que começam a se formar. A fazenda é a primeira delas, mas após sua queda os sobreviventes encontram uma prisão, paralelamente à apresentação da cidade de Woodbury e por fim a Comunidade de Alexandria. Na prisão, por exemplo, eles utilizam diversos utensílios para se alimentar, como pratos, tigelas e colheres. Em Woodbury, o Governador recebe Andrea, Michonne e Milton, para compartilhar o café da manhã com ele. Ele cozinha ovos mexidos (com os utensílios apropriados) e serve a todos, a mesa contém pratos e xícaras. Primeiramente, Milton estende o guardanapo sobre seu colo, depois Andrea também o faz. O Governador diz que Woodbury é a forma encontrada por eles de completar o dever de voltar a ser o que eram antes. Em outro momento, a cidade celebra a vida em comunidade, quando são servidas diversas bebidas em copos para todos. Já na quinta temporada, a Comunidade de Alexandria se apresenta como o local mais fortificado até o momento, portanto mais propício para a retomada da forma de vida levada anteriormente. No que diz respeito ao modo de se alimentar e aos rituais sociais que se formam em torno dessa ação, eles realizam uma

possível ver a mesa, posta adequadamente com copos, talheres, pratos em cima do “jogo inglês”, uma travessa principal com um pegador de macarrão e dois vidros com temperos.

celebração de “boas vindas” para o grupo de sobreviventes liderados por Rick, com comida e bebidas.

Mas apesar das tentativas de restabelecer o comportamento padrão, também encarado como o desafio para a manutenção da própria humanidade – como se a falta comportamental de antes os afasta-se do que é ser humano –, a estrutura social que os circunda não é mais a mesma. Deste modo, no mesmo dia em que se organiza o jantar na fazenda, Daryl quase morre lutando com dois *walkers*, Andrea quase o mata confundindo-o com um *walker* e Carl descansa em um quarto após ser baleado por Otis e operado por Heshel. A morte, a violência, a falta de instituições, a necessidade de sobrevivência, estes e outros elementos são parte deste “novo mundo”. O Governador, por exemplo, após tomar o café da manhã baseado nos “bons modos” (com utensílios e gestual padronizado), vai ao encontro de um grupo de militares localizado próximo a Woodbury e os dizima traiçoeiramente, roubando todos os veículos e equipamentos. Especialmente, neste momento em que as próprias pessoas ditam suas regras e leis, a civilização mostra a sua outra face, inseparável dela mesma, a barbárie. Nesta configuração, a passagem do extremo civilizado ao bárbaro acontece rapidamente e constantemente (se retomamos STAROBINSKI, 2001, p. 56). Sobretudo, parece haver um triunfo da barbárie, pois além da escassez de momentos de contenção dos sentimentos e controle interno, os agrupamentos onde isso se torna possível são mantidos por um período breve (cerca de uma temporada). Por exemplo, o acampamento na primeira temporada ou a pequena cidade de Woodbury. Desta forma, mesmo a quinta temporada sendo encerrada com o grupo dentro da Comunidade de Alexandria, já se cria uma expectativa de que na sexta temporada¹⁰⁹ irão acontecer grandes problemas envolvendo segurança e morte, ou que até mesmo aquele local, assim como os outros, poderá ser destruído.

Os locais onde os agrupamentos se estabelecem, mesmo que brevemente, aproxima-se da estrutura social anterior porque conseguem garantir a segurança dos sobreviventes. Elias destaca um dos pontos que contribuiu, no processo civilizador da sociedade ocidental, para que os indivíduos se integrassem e modelassem sua personalidade de uma “maneira civilizadora”: o monopólio da força e violência física por parte do Estado. Foi somente através disso que as sociedades ocidentais puderam criar espaços pacificados e seguros. Desta forma, as pessoas não precisaram mais se preocupar com a falta de segurança que antes havia, e a partir dessa tranquilidade assegurada, os indivíduos tiveram que começar a reprimir principalmente os impulsos emocionais de atacar fisicamente outra pessoa. Com o

¹⁰⁹ Prevista para ser lançada em outubro de 2015.

estabelecimento dos monopólios e a fortificação dos órgãos centrais, surge um tipo de “autolimitação” mais automatizada, operando como se fosse uma “segunda natureza”. Com esse controle das emoções, os homens puderam começar a criar comportamentos civilizados (ELIAS, 1994, p. 197). Os locais em *The Walking Dead*, em parte, fornecem uma espécie de segurança e ordem, mantendo as cercas altas e o monopólio da violência na mão do líder (às vezes escapando ao seu controle). Em campo aberto, como florestas, estradas e cidades tomadas por *walkers* a insegurança é exacerbada, a violência física pode acontecer a qualquer momento e a necessidade de sobreviver extrapolam qualquer maneira contida de agir. Esses momentos acontecem, especialmente, quando os locais assegurados são destruídos e o grupo de sobreviventes é forçado a vagar em busca de um novo lugar seguro.

Em um desses momentos, após um ataque de uma horda de *walkers* à fazenda, e com a sua conseqüente destruição, Rick é obrigado a liderar o grupo durante o inverno em busca de um novo refúgio. A necessidade os obriga a vasculhar casas atrás de comida. Obriga-os, sobretudo, a ter que caçar. Em uma seqüência, após vasculharem uma casa, Daryl encontra uma coruja empoleirada na cadeira de um quarto, ele mira com sua besta. Há um corte no momento do disparo e é possível ouvir o barulho de tiro da flecha, em seguida ele aparece em primeiro plano, descendo as escadas e despenando o animal (T03E01). No mesmo episódio, após encontrarem e esvaziarem a parte de fora da prisão, o grupo se reúne em volta de uma fogueira e comem a coruja assada. Não há talheres ou pratos, apenas alguns pequenos potes, obrigando todos a comerem com as mãos. A caça é a atividade que se contrapõe, dentro do seriado, à vida social e regrada da seguridade de determinados locais, exercida especialmente nos momentos de escassez de alimentos. Além disso, é uma habilidade adquirida por poucos, relacionada àqueles que mais estabeleceram uma relação anterior com a natureza, como é o caso de Daryl, que aparece constantemente caçando. Sua capacidade liga-se, sobretudo, à sua vida anterior como homem do interior, de origem pobre, que foi forçado a aprender tudo isso com seu irmão e pai. Além da coruja, ele caça uma cobra, que assa e compartilha com Beth, um coelho, diversos esquilos e protagoniza uma seqüência em que ao tentar cavar um buraco para achar água encontra uma minhoca, que ele come. Deste modo, para sobreviver é preciso fazer de tudo, abandonar os padrões sociais e se alimentar até daquilo que, para algumas culturas e sensibilidades, pode aparecer como um alimento nojento¹¹⁰, impróprio para o consumo.

¹¹⁰ Edmund Leach (1983, p. 182), aborda brevemente o consumo de répteis e insetos, que diferente das outras criaturas (como peixes, aves e mamíferos), são considerados um “não-alimento”. Como ele afirma: “Todos os répteis e insetos parecem ser concebidos como inimigos maldosos da humanidade e assim merecedores do mais

Outras personagens aparecem pescando e caçando ao longo da série. Andrea e Amy pescam vários peixes na pedreira (T01E05), Rick verifica uma armadilha onde pegou um coelho, e ensina Carl e Michonne a reproduzi-la (T04E12), Glenn, Tara e Rosita utilizam tecidos de alguns casacos para fazer uma rede e pegar alguns peixes (T05E07), etc. Apesar do seriado construir algumas seqüências de caça e pesca, há implícita uma ideia civilizacional: suprimir das vistas e jogar para o fundo da vida social tudo aquilo considerado repugnante, isto inclui a evisceração e o trincho dos animais (cf. ELIAS, 1994, p. 128)¹¹¹. Em algumas das seqüências de alimentação, há um salto imediato para o cozimento e a ingestão da carne, omitindo todo o processo de limpeza e corte da carne do animal. É parte do processo civilizador a tentativa de desvencilhar o homem de todas aquelas características julgadas como animais. Tornou-se repulsivo assistir ao abatimento de um animal e isso foi excluído do campo de visão civilizado, como afirma Elias:

brutal extermínio.”. Isso ocorre, especialmente com as criaturas anômalas, como, por exemplo, as cobras, rastejantes, sem penas, mas que põe ovos.

Na mesma linha do seriado, encontram-se uma diversidade de programas televisivos, *reality shows* de grande sucesso que ensinam como sobreviver em ambientes extremos, como florestas, desertos, regiões frias, etc., onde os protagonistas caçam e se alimentam dos mais variados animais, incluindo insetos. Programas como *Survivorman* (2004), estrelado por Les Stroud, *Man vs Wild* (em português conhecido como *À Prova de Tudo*, 2006), apresentado por Bear Grylls, *Man, Woman, Wild* (conhecido no Brasil como *Casal Selvagem*, 2010), *Dual Survival (Desafio em Dose Dupla*, 2010), *Naked and Afraid (Largados e Pelados*, 2013). Inclusive foram lançadas versões em diversos países de programas desse tipo, incluindo o Brasil, como o *Desafio em Dose Dupla Brasil*, lançado em 2012 e protagonizado por Edmilson Leite e Leonardo Rocha.

¹¹¹ Os “fenômenos humanos”, como chama Elias, tem relação estrita com a estrutura social, uma conjunção a mudança nos relacionamentos e comportamentos, “materializações da vida social e mental” (1994, p. 124). O consumo de carne e as mudanças que ocorreram em torno disto, exemplificam o movimento que ocorre entre as relações sociais e a “estrutura de personalidade”.

Na Idade Média haviam dois padrões de consumo: a “classe alta secular” consumia exacerbadamente, enquanto nos mosteiros havia a abstenção do consumo, como auto-renúncia, ascetismo, uma forma de manifestar-se contra a “glotonaria”. Os camponeses por sua vez, entram na gama daqueles que comiam pouca carne, não por vontade própria mas por imposição social, a carne era escassa e cara. A maneira como se servia este alimento também era diferente, geralmente inteiros ou em grandes partes, tornando o trincho e a distribuição da carne uma posição de destaque e honra. Esta tarefa cabia especialmente ao anfitrião ou a alguma visita ilustre, que era convidada a realizá-lo.

Com o passar do tempo esse costume e atividade foram alterados por alguns fatores sociais como a redução da unidade familiar e a transformação da estrutura econômica, com o surgimento de profissões encarregadas das atividades de produção e processamento e com a família passando a exercer o papel exclusivo do consumo. Deste modo, atualmente seria repugnante alguém trincar um animal em cima da mesa (ELIAS, 1994, p. 127). Além disso, tornou-se necessário refrear a mera lembrança de que o pedaço de carne servido no prato é parte de um sacrifício animal, ligados aos sentimentos irrompidos na sociedade ocidental, tal como o nojo e a repugnância. Como evidencia Elias:

“Será mostrado que as pessoas, no curso do processo civilizatório, procuram suprimir em si mesmas todas as características que julgam ‘animais’. De igual maneira, suprimem essas características em seus alimentos.” (1994, p. 128).

Tudo aquilo considerado nojento e repugnante passa a ser relegado ao “fundo da vida social”, longe dos olhos da civilização. Os profissionais vão exercer o trincho nos açougues e cozinhas. Por isso, o processo civilizador engloba um movimento segregador, que oculta tudo aquilo considerado animalesco, incivil e bárbaro, sob a égide do nojo e da repugnância.

“Em muitos de nossos pratos de carne, a forma do animal é tão disfarçada e alterada pela arte de sua preparação e trincho que quando a comemos quase não nos lembramos de sua origem.” (1994, p. 127).

A série parece seguir esse mesmo padrão, dado que assistimos às seqüências de caça e pesca, mas não há a exposição do trincho. Isso pode parecer pouco relevante, pois as elipses são recursos comuns para se contar uma história. No entanto, o que chama atenção é que se o corte e trincho dos animais não são expostos, poupando da visão a destruição da carcaça, o mesmo “cuidado” não se dá com o corpo humano. Isto talvez se deva ao fato de o cinema, a televisão e as imagens na mídia, de modo geral, já terem saturado a relação da violência física entre humanos, tornando o abate de animais mais chocante do que um assassinato. Assim ao mesmo tempo em que na série não se mostrou nenhum animal sendo cortado, o mesmo cuidado não esteve presente na construção do abatedouro humano desenvolvido pelo grupo de canibais do *Terminus*.

Matar, limpar e comer os animais silvestres recebe o tratamento de uma atitude primitiva, mas por outro lado necessária. Porém, mais animalesca e desesperadora é a atitude tomada por Sasha, quando uma matilha aparece latindo e rosnando para o grupo de sobreviventes, ela atira e mata quatro cachorros. Rick, então, pega alguns gravetos para fazer uma fogueira e assar a carne dos animais. Considerado no ocidente um animal doméstico e não de abate, o consumo da carne de cachorro aparece como medida drástica e bárbara¹¹². O desconforto toma conta de todos enquanto eles seguram com as mãos e mastigam aquela carne. A construção da seqüência torna-se mais perturbadora quando há um plano geral do grupo. A câmera está na altura do chão, em primeiro plano, e no canto inferior direito está

¹¹² Há diversos estudos nas Ciências Sociais que pesquisam o consumo de carne, demonstrando como a comestibilidade de determinados animais não é algo natural, mas socialmente construído. Para trabalhar a questão que envolve a carne de cachorro, podemos citar dois antropólogos consagrados que falaram sobre o assunto: primeiramente Edmund Leach (1983) e algum tempo depois Marshall Sahlins (2005).

Sabe-se que o cachorro é perfeitamente comível e recebe o tratamento de criação para o abate em algumas partes do mundo, porém para o mundo ocidental esta é uma idéia completamente repugnante. Para Leach (1983), há uma relação forte estabelecida entre os homens e os cachorros, onde se trata essa espécie de animal como “companheiro” e “amigo do homem”. Aproxima-se tanto os animais domésticos à vida humana que eles passam a serem dotados de uma certa humanidade. Nesta lógica, se o ser humano não constitui um alimento, da mesma forma o cão não pode ser comido. Como parte de seu argumento, Leach estabelece uma relação direta entre a comestibilidade dos animais com a forma como os homens categorizam as relações sexuais. Aqueles que se encontram muito perto não podem ser comidos, os animais de estimação, assim como é proibido aos homens estabelecer relações sexuais com aqueles muito próximos, o que configura o incesto.

Para Sahlins “a América é terra do cão sagrado” (2005, p. 185), onde os cachorros fazem parte da família, compartilham a refeição, sentam nas poltronas, dormem nas camas, etc. Portanto, na mesma linha de Leach – assim como ele mesmo afirma na nota número 9 de seu texto –, os cães são animais que fazem parte do convívio humano, considerados, muitas vezes, sujeitos, com nomes próprios e dignos de terem a palavra dirigidas a eles em conversas (SAHLINS, 2005, p. 215). Desta forma, é completamente proibitivo comer a carne desta espécie de animal, algo quase tão repugnante que comer carne humana.

uma coleira ensanguentada. Em segundo plano está Noah, sentado de costas para todos e olhando fixamente para a coleira, enquanto ao fundo o restante do grupo se alimenta (Imagem 20). Sasha aparece com mais madeira e diz para Noah não pensar e apenas comer. A continuidade segue com diversos primeiros planos de personagens comendo a carne, Tara, Eugene, Maggie e Padre Gabriel. A construção do ato se agrava com o padre jogando no fogo o colarinho branco que faz parte de sua batina, abdicando de sua função e indicando que ele não é mais digno de usá-la, enquanto segue comendo.



Imagem 20

Por outro lado, há algo ainda mais associado ao que consideramos bárbaro do que comer a carne de um animal doméstico: o canibalismo. Há a relação dos mortos-vivos a canibais, mas por serem os monstros, os antagonistas, não causam um choque tão grande quanto a ação de seres humanos vivos comendo a carne de outras pessoas. A série constrói essa idéia por meio do grupo oriundo do *Terminus*. Além do abatedouro construído no primeiro episódio da quinta temporada, a questão vai além e é explorada ao final do segundo episódio e começo do terceiro desta mesma temporada. Após Bob receber uma pancada na cabeça e ser seqüestrado no cemitério da igreja, ele acorda em volta de uma fogueira. Com um plano subjetivo, o espectador parece acordar junto com Bob, pois há um embaçamento da tela sugerindo que ele esteja despertando um pouco tonto após a pancada. Ele olha as pessoas ao redor e então Garret aparece em primeiro plano falando com ele, enquanto a tela, antes embaçada, fica nítida. Ele se explica para Bob e diz que eles “evoluíram” para aquilo no *Terminus*, começaram a comer pessoas, mas após serem expulsos de lá, tiveram que regredir

para “caçadores” (*hunters*). No sentido da fala de Garret, eles evoluíram, pois produziram uma verdadeira linha de produção para o abate de carne humana, com local apropriado para escorrer o sangue e para armazenagem da carne (T05E01), mas foram forçados a “regredir”, tendo que caçar pessoas. Após terminar de falar, com um plano geral, Bob aparece sem uma perna, com o restante do grupo ao fundo em volta da fogueira, com sua perna sendo assada. Em primeiro plano, Garret pega um pedaço de carne e come, dizendo que ele é mais “gostoso” do que eles achavam que fosse. Encerrando a sequência, há dois planos mostrando três outras pessoas comendo a carne e por fim a perna de Bob na fogueira (T05E02). Tudo se torna mais chocante e animalesco quando ocorre a relação direta entre as pessoas comendo e a imagem bem delineada do pé de Bob sendo assado (Imagem 21).



Imagem 21

A sequência do episódio posterior (T05E03) inicia com uma intercalação de primeiríssimos planos entre os *walkers* presos em uma escola ao lado e os canibais se alimentando. A construção dos planos os aproxima dos mortos-vivos, a forma como comem a carne se assemelha ao exibido durante todo o seriado dos ataques de *walkers*. Do mesmo modo, eles seguram a carne com a mão e a rasgam com os dentes. Portanto, a aproximação entre eles, leva a concluir que ambos são monstros canibais. Eles comem com as mãos, sujando-as e se lambuzando. A comida na socialização, como diz Simmel, não está limitada ao seu objetivo, o consumo, pois isso seria semelhante ao canibalismo (2004, p. 163). O canibal não pertence ao mundo socializado e normatizado. Como afirma Elias (1994, p. 132), citando o “Homem à Janela do Clube” de *The Habits of Good Society* (1859), seria coisa de

canibal comer com os dedos. Os canibais de *The Walking Dead* não comem com talheres, usam as mãos e não ligam de se sujar, pois sua atitude já é inteiramente não regrada pela civilização. Além disso, a perversidade aumenta com os métodos empregados por eles. Eles cortam a perna de Bob, mas depois a enfaixam, para que ele não morra e sua carne não apodreça. Além disso, eles assam e se alimentam na frente da própria vítima, conversando com ele durante todo o processo.

Em contraponto às outras situações que envolvem a alimentação, o canibalismo representa o contraponto máximo à sociedade civilizada. Na lógica do seriado, o canibal está mais próximo dos mortos do que dos vivos, em que a própria forma de se alimentar se assemelha a dos *walkers*: segurando a carne com as mãos e rasgando-a com os dentes, diferente dos sobreviventes que tentam restabelecer as formas comportamentais, utilizando os referenciais civilizatórios que já possuíam. No capítulo que segue serão abordados outros temas que foram alterados nesse mundo pós-apocalíptico, mas que são reconstruídos tendo em vista os padrões anteriores à destruição das estruturas (assim como ocorre com os modos de se portar à mesa). Abordaremos especialmente a reconstrução das relações de poder, considerando alguns assuntos como a constituição das lideranças (como as personagens Rick, o Governador e Deanna) e a tentativa de construção de comunidades, com a instituição de regras e uma ordem mínima.

CAPÍTULO IV: PODER, DOMINAÇÃO E LUTA POLÍTICA NA ERA DOS WALKERS

Abordamos no capítulo anterior alguns temas relacionados à organização espacial, às alterações na divisão das funções, discutindo as diferentes capacidades associadas ao sexo feminino e ao masculino, ao desenvolvimento de técnicas de sobrevivência, e, por fim, aspectos concernentes à tentativa de restabelecimento e manutenção das formas comportamentais e civilizacionais antes do surgimento dos *walkers*, em especial, o caso das refeições e das situações à mesa. Como temos abordado até aqui, o seriado privilegia as relações ocorridas nos grupos formados pelas diversas personagens, colocando em primeiro plano a formação destes agrupamentos, algo que se torna essencial para a sobrevivência no mundo pós-apocalíptico. A construção destas novas relações e comunidades requer um mínimo de organização, apesar do fim de todas as instituições políticas e sociais que definiam anteriormente as regras na sociedade. Além disso, a conservação destes grupos se liga a uma constituição mínima de estrutura política, que envolve líderes, subordinados e estratégias para a manutenção do poder.

No capítulo que segue abordaremos outro conjunto de temas, ainda relacionados ao aspecto da composição dos grupos, sobretudo no que toca os eventos vividos pelo agrupamento principal, bem como as relações estabelecidas entre as personagens no interior dele. Inicialmente, exploraremos a formação do acampamento ao redor de Atlanta e de seu desdobramento na primeira temporada, quando Rick começa a desempenhar papel fundamental na liderança das pessoas. Deste modo, discutiremos a questão do papel do líder focando, especialmente, a personagem de Rick, que aparece em grande parte do seriado como a figura principal a tomar as decisões. Por outro lado, não deixaremos de analisar o modo como se estruturam as relações ligadas ao que poderíamos chamar de organização política dos grupos (que, como veremos, baseiam-se em noções que remontam elementos da vida em sociedade anterior ao apocalipse). A partir deste ponto, será possível analisar os demais grupos (suas estruturas e líderes) para, em seguida, voltar o foco para as relações que são estabelecidas com o agrupamento guia da série. Abordaremos as relações dentro e fora do próprio grupo, que por vezes envolvem conflitos por poder e relações de dominação entre pessoas e entre comunidades. Neste ínterim, trataremos também de diferentes elementos operados pelas personagens para a manutenção do poder, como, por exemplo, a apropriação da arquitetura ou a utilização de formas de entretenimento. Por fim, traremos para o debate os

conflitos entre alguns grupos, analisando os motivos e a forma como acontecem, passando pela questão da agressividade e da violência utilizada para a proteção própria e do grupo.

A figura do líder

Em *The Walking Dead*, Rick é o “herói”¹¹³, a figura central da série, aquele cujos passos acompanhamos desde o primeiro segundo do primeiro episódio. A construção de suas atitudes desde o início destaca uma personalidade voltada para a liderança, o que torna inquestionável a assunção desta função durante a exibição da primeira temporada, a começar pelo *flashback* do episódio inicial que explora o momento em que Rick é baleado. A sequência mostra o início de uma ocorrência policial, quando Rick e Shane recebem um chamado pelo rádio para dar apoio a uma perseguição. Desde logo Rick aparece associado a alguns elementos que anunciam a posição que assumirá no correr da série, como o fato de ser responsável pela condução do carro policial (e não Shane), ser o mais centrado dos policiais durante o bloqueio da rodovia, quando chama a atenção de Leon, outro policial, para que se concentrasse e verificasse se sua arma estava carregada e destravada e, principalmente, é ele, Rick, o primeiro a ir em direção ao carro dos bandidos após a capotagem, tomando a frente e liderando a abordagem. Na primeira temporada outras seqüências caracterizam Rick como um personagem que irá exercer o papel de líder, sempre apresentando idéias ao grupo, executando-as e tomando a iniciativa. Por exemplo, quando Merle agride T-dog e outras pessoas que tentam pará-lo, ele decide tomar as decisões naquele pequeno grupo preso em um prédio de Atlanta. Mas Rick é quem o impede e o algema a uma barra de aço. Além disso, ele é o responsável e o executor da idéia capaz de salvá-los, evitando, assim, de ficarem presos no topo do edifício (T01E02). Gradativamente, através de suas ações, Rick se integra ao grupo e reforça que possui as capacidades necessárias para liderar.

A ideia de liderança associada à personagem é construída, sobretudo, pelos enquadramentos que ela recebe nas diferentes seqüências, dado que o modo como as imagens

¹¹³ François Jost aborda a questão da figura do herói nos seriados televisivos a partir de sua leitura do autor Northrop Frye. Dos “cinco modos ficcionais” para abordar o herói, apontados por Jost, enquadrámos Rick como pertencente ao “Mimético alto” (2012, p. 34). O personagem principal de *The Walking Dead* se assemelha a outras pessoas comuns, mas, diferentemente, apresenta características superiores aos outros, qualidades raras que o tornam superior. Por outro lado, apesar de Rick ser o personagem principal da história, a série mantém certa ligação com outras produções contemporâneas e, deste modo, como apresenta Jost, constrói um “herói coletivo” (2012, p. 36), formado pelos sobreviventes que compõem o grupo principal. Porém, como particularidade da série analisada neste trabalho, mesmo havendo uma multiplicidade de personagens que fazem parte deste “herói coletivo” aos quais os espectadores constituem ligação direta, há uma sacralidade que envolve a figura principal, pois, enquanto todos os outros são passíveis de ser mortos (e são mortos, como Dale, Andrea, Tyreese, entre outros), Rick permanece intocável, como o legítimo herói que não pode ser morto.

são apresentadas anunciam o papel central de Rick para o grupo. Isso ocorre desde o início do seriado, por exemplo, com aquela seqüência que destacamos no primeiro capítulo, em que Rick, vestido de *sheriff*, adentra a cidade abandonada carregado de armas, como um típico herói dos filmes de faroeste. Na continuação do seriado e a partir do momento em que ele encontra outros sobreviventes na cidade de Atlanta, alguns planos começam a dispor Rick em primeiro plano e centralizado, enquanto as outras personagens são colocadas em segundo plano. Em outra seqüência, no mesmo prédio em Atlanta, explorado no parágrafo anterior, enquanto o grupo procura soluções para sair de lá, diversos *walkers* forçam a porta, até que um deles consegue quebrar os vidros de uma das entradas. O barulho chama a atenção dos sobreviventes, mas Rick é o primeiro a chegar. Ele é mantido centralizado no quadro e em primeiro plano, enquanto as outras pessoas ficam atrás dele, como se ele fosse uma espécie de escudo protetor. Além disso, nota-se a expressão facial das personagens, enquanto Rick aparece concentrado, segurando sua arma, os outros sobreviventes expressam preocupação e medo (T01E02, Imagem 22). Em outra situação, Rick lidera um pequeno grupo para tentar resgatar Merle (preso no topo do prédio de Atlanta) e recuperar algumas armas perdidas. Durante a ação, ocorre um destaque para a personagem principal, enquadrada na seqüência enquanto guia o ingresso do grupo no edifício e coordena as ações, por meio de um gestual que remete ao papel de quem comanda (T01E03).



Imagem 22

Há uma elipse temporal na narrativa que não cobre o período em que Rick esteve em coma, preso no hospital após ser baleado, por cerca de um mês. Neste arco temporal, fica subentendido que Shane foi o responsável por tomar as decisões no grupo, mas não sabemos como isso ocorreu, se por votação ou consenso. Mesmo após a chegada de Rick não há um momento de votação para decidir quem será o líder do grupo, apesar de a tomada de decisões ser discutida e realizada em grupo, são as idéias de Rick que são seguidas e executadas. Isso incomoda somente a Shane, que perdeu o poder de mando sobre o grupo, quando suas idéias param de ser seguidas e todos os outros sobreviventes passam a valorizar as diretrizes de Rick, concedendo-lhe paulatinamente o comando sobre as ações do grupo, como observamos quando o grupo se dirige para o CDC (ideia de Rick) ao invés de Fort Benning (ideia de Shane). Shane então passa a questionar Rick e a contrariar suas decisões, disputa que aumenta ao longo da segunda temporada e culmina com uma tentativa de assassinato por parte de Shane - que falha e conseqüentemente é morto pelas mãos de Rick. Como explorou Max Weber (1999a) na clássica contribuição sobre os três tipos puros de dominação legítima, a liderança de um grupo baseia-se em uma relação legítima de dominação. A dominação, por sua vez, estabelece uma relação direta com a “probabilidade” das ordens do líder serem obedecidas, portanto quanto maior essa probabilidade, mais sólida é a relação de dominação. Para que isso ocorra é necessária minimamente uma “vontade” em obedecer às ordens, ou seja, deve haver um “interesse” particular por parte dos dominados para aceitarem as ordens ditadas pelo líder (WEBER, 1999a, p. 139). Além da “vontade” mínima para obedecer às ordens, há a crença na “legitimidade” daquele que ocupa o posto de comando, e isso é um dos fatores fundamentais para a manutenção da força do mandato. Sob a ótica da tipificação weberiana, haveriam três tipos ideais de dominação legítima: a de caráter racional, a tradicional e a carismática (WEBER, 1999a, p. 141). Deste modo, a liderança, por parte de Rick, é exercida, se a pensamos sob a tipificação de Weber, majoritariamente, pela dominação carismática, dado que as bases para a dominação racional (regras estabelecidas, direito, estrutura burocrática) e tradicional (com base na “crença cotidiana na santidade das tradições vigentes desde sempre e na legitimidade daqueles que, em virtude dessas tradições, representam autoridade” [WEBER, 1999a, p. 141]) não existem mais. Por outro lado, perduram apenas alguns traços e reverberações de elementos que organizavam o cotidiano das pessoas anteriormente ao apocalipse, uma pequena parte da tradição sobrevive nas figuras de Shane e Rick, ambos policiais, como figuras centrais da primeira temporada. Grande parte da obediência e confiança que as pessoas depositam neles se deve à “crença cotidiana” que

permanece sendo exercida pela autoridade policial, mesmo após o fim das estruturas. Além disso, continua existindo uma força simbólica em torno do uniforme e da caracterização policial, especialmente se considerarmos a imagem de Rick, que logo no primeiro episódio – um dia após acordar do coma –, decide visitar seu antigo local de trabalho, a delegacia, de onde sai com uma viatura e uma farda impecável, que será mantida ao longo da primeira temporada.

O “carisma”, segundo Weber (1999a), diz respeito a uma qualidade apresentada por um indivíduo e que expressa capacidades fora do comum, “extracotidiana”. O “líder carismático” é aquele portador desta qualidade, a quem se credita a posse de “poderes sobrenaturais”, o que, por consequência, faz surgir a crença que aquela pessoa é sobre-humana, ou pelo menos possui capacidades “extracotidianas específicas” que nenhuma outra dispõe. Neste viés, Rick começa a demonstrar capacidades que os outros sobreviventes não tem, ele consegue, como vimos antes, pensar em saídas enquanto os outros se desesperam (no prédio de Atlanta). Além disso, ele se destaca pela iniciativa nas ações e no combate às ameaças, o que demonstra coragem para enfrentar os perigos, como quando uma horda de *walkers* passa pelo grupo que está na estrada, no começo da segunda temporada, e Sophia se assusta e corre para o meio da floresta. Sem hesitar Rick corre atrás dela para tentar salvá-la (T02E01). Na própria ação em que os sobreviventes tentam entrar na prisão pela primeira vez, Rick entra sozinho no pátio, lotado de mortos-vivos, para conseguir fechar um portão por onde estão entrando mais deles (T03E01). Além disso, ao longo da série ele aparece dotado de uma capacidade física especial, dado que ele consegue matar diversos *walkers* e vencer lutas que envolvem diversos outros homens. Vale lembrar que na primeira temporada ele imobiliza Merle no prédio de Atlanta e depois Daryl no acampamento. Na segunda temporada, briga e mata o seu amigo Shane, além de várias outras situações em que sua força física é colocada à prova. Ainda tratando das habilidades físicas de Rick, ele também possui uma facilidade incomum no manuseio de armas, atirando de forma precisa como nenhum outro sobrevivente é capaz de fazer. Esta habilidade impressiona Hershel e Glenn, por exemplo, quando eles estão em um bar próximo à fazenda e dois homens também aparecem por lá querendo compartilhar bebidas e saber informações sobre o local em que estão acampados. Após beberem juntos, Rick percebe a movimentação de um dos homens, que tenta sacar a arma. Mais rápido, Rick saca sua arma e mata a ambos sem precisar da ajuda de Hershel ou Glenn (T02E08).

Essas características parecem validar seu “carisma”, sob uma ótica weberiana, e faz com que os outros sobreviventes passem a segui-lo. Suas atitudes, assim, são as “provas” necessárias para que os “dominados” confiem nele e o reconheçam como líder (WEBER, 1999a, p. 159). Este ponto também contribui para a análise das atitudes de Shane, que por conhecer Rick há tantos anos e exercer a mesma profissão que ele, não reconhece as habilidades de Rick como sobre-humanas, especiais ou superiores, o que se tornará um dos motivos pelo qual ele passa a confrontá-lo, especialmente na segunda temporada¹¹⁴. Para Weber, a “prova do carisma” deve ser constante. Se as ações do líder falham durante tempos consecutivos ou se elas não trazem “bem-estar” aos dominados, sua autoridade começa a ser questionada. Desta forma, Rick tem sua autoridade confrontada por Shane ao longo da segunda temporada, que questiona suas decisões e, principalmente, as negociações que ele realiza com Hershel para que o grupo fique em sua fazenda. São questões que envolvem a segurança do grupo, como o porte de armas dentro da fazenda e a eliminação dos *walkers*, pois Hershel acredita que eles não estão mortos, mas são pessoas doentes que poderão ser recuperadas e devem ser mantidas aprisionadas (no celeiro) enquanto se descobre a cura.

Essas negociações dentro da série, todavia, ressaltam ainda mais o papel de líder desempenhado por Rick, pois é por meio das disputas é que se revelam aqueles que possuem a autoridade para decidir por todo o agrupamento. Isso acontece logo na primeira temporada, quando Rick negocia com Guilherme a troca de reféns (Glenn e Miguel) e a disputa por uma bolsa de armas. Apesar de haver um número grande de homens no local da contenda, o acordo é discutido somente entre os dois líderes. Este é um padrão que se repete ao longo de todas as cinco temporadas analisadas: as pessoas responsáveis pelas decisões se afastam de seus subordinados para conversar, destacando ainda mais aqueles que possuem autoridade sobre os grupos. Isto acontece, por exemplo, com Rick e Hershel, que realizam a maior parte da negociação pela estadia na fazenda distante dos demais, em momentos nos quais Hershel está sozinho, trabalhando ou almoçando. Da mesma forma, quando o conflito entre Rick e o Governador¹¹⁵ aumenta, eles decidem se encontrar em uma zona neutra, conversando separadamente de seus respectivos grupos. Portanto, na série, ao isolar as personagens destas conversas que envolvem negociações, delimita-se com precisão aqueles que ocupam posições

¹¹⁴ Outras razões contribuem para o incômodo de Shane em estar sob o comando de Rick. Uma delas diz respeito à assunção da vida de Rick por Shane, na crença de que seu amigo estivesse morto, ele se apaixonou por Lori, desenvolvendo, ao mesmo tempo, uma relação paternal com Carl. Com o retorno de Rick, Lori força o afastamento de Shane e passa a apoiar todas as decisões de Rick, tentando recompor seu casamento e culpando Shane por dizer que seu marido estava morto.

¹¹⁵ Este momento será melhor explorado ao longo deste capítulo.

de mando. Sobretudo, demarca-se ainda mais o protagonismo de Rick, que está presente em todas essas situações.

Imageticamente, Rick já assumia uma posição central no seriado, mas narrativamente, a sua admissão como líder do grupo principal acontece ao fim da segunda temporada, após a queda da fazenda de Hershel e da morte de Shane, quando anuncia que eles não são mais uma “democracia” e que todas as decisões serão tomadas somente por ele. Rick então fica à frente do grupo durante todo o inverno¹¹⁶, até conseguir encontrar a prisão e guiá-los para a tomada do lugar, que está completamente ocupado por mortos-vivos. Ele mantém-se na função até o momento em que ocorre a primeira tentativa do Governador de conquistar o lugar. Após o fracasso do inimigo, Rick recebe na prisão os antigos moradores de Woodbury, criando um conselho, formado por Hershel, Glenn, Carol, Daryl e Sasha, responsável por estabelecer as regras e pela tomada das decisões. Apesar da criação do conselho, ele tem total autonomia, como é possível observar, por exemplo, quando Rick julga Carol por ter matado duas pessoas doentes, tomando a decisão de expulsá-la da prisão. O conselho termina junto com a queda do presídio, durante a segunda invasão do Governador, que com um tanque de guerra destrói as cercas e a estrutura do local, forçando o grupo a fugir de lá. Após o reencontro do grupo no *Terminus*, Rick retoma o comando do grupo.

Em *The Walking Dead*, algumas noções de organização política são utilizadas superficialmente pelas personagens, sem haver qualquer definição das estruturas pelas quais eles se organizarão, sem qualquer elaboração de documento escrito e baseando-se apenas no consentimento das pessoas. Essa pequena ordenação leva em consideração aspectos da vida anterior ao aparecimento dos *walkers* e utiliza as idéias e padrões organizacionais conhecidas pelos próprios indivíduos. Em outras palavras, eles utilizam formas de se organizar que lhe são familiares (ou as únicas conhecidas por eles), reproduzindo aquilo que é do conhecimento deles. Isto ocorre, principalmente, porque a insegurança e o risco constante forçam a união de diferentes indivíduos que precisam se organizar de forma rápida para sobreviver, o que não permite a elaboração de novas formas de organização política. Por exemplo, segundo Rick, o grupo não era mais uma “democracia”, mas isso não significava que eles tivessem tido, em algum momento, eleições para eleger um líder ou representante. O sentido da frase era comunicar que a partir daquele momento Rick iria determinar todas as ações do grupo, e que

¹¹⁶ Este período fica encoberto por conta de uma elipse temporal dentro do seriado, que não exhibe a sobrevivência do grupo durante o inverno. Isto se deve ao fato de as filmagens acontecerem durante a primavera/verão americano, período de calor, não sendo possível a gravação de seqüências que envolvam frio e neve.

eles não mais decidiriam as coisas juntos, de “forma democrática”. O conselho, por sua vez, é um modo um pouco mais elaborado de estruturar a tomada de decisões dentro grupo, pois leva em consideração a opinião de um número maior de pessoas e há um local onde os responsáveis se reúnem para deliberar sobre os diversos assuntos que envolvem a segurança e o convívio. No seriado, porém, pouco é explorado a respeito da formação deste conselho, que se dá durante a elipse temporal que ocorre entre o fim da terceira temporada e o início da quarta. Há um salto na narrativa após a chegada das novas pessoas advindas da antiga cidade de Woodbury e fica obscurecida qualquer informação sobre o modo como eles se organizaram, que motivos levaram à criação do conselho e qual a razão de certas pessoas serem escolhidas para atuar lá¹¹⁷. Por outro lado, o que podemos verificar no seriado é que quanto maior o número de pessoas em uma comunidade, melhor organizada ela precisa estar para continuar funcionando. Isto ocorre em Woodbury, na segunda etapa da prisão (quarta temporada, com a agregação dos sobreviventes de Woodbury) e na comunidade de Alexandria.

Com o crescimento dos grupos, as tarefas precisam ser distribuídas para a prosperidade dos locais. Devido à escassez de água e alimentos deste novo mundo, bem como a falta de segurança, todas as pessoas devem executar alguma tarefa, como vigilância, busca de suprimentos, trabalhar na plantação, etc. O líder ainda possui papel fundamental nas decisões, mas precisa estabelecer uma base de pessoas que lhe dêem suporte, ou, em uma perspectiva weberiana, é preciso estabelecer um “quadro administrativo” para continuar funcionando a “relação comunitária de caráter emocional” (WEBER, 1999a, p. 159). Para Weber, diferente da dominação racional, o quadro administrativo carismático não prevê pessoas designadas para as funções cuja profissão seja aquela, elas não possuem “formação profissional”, mas, pelo contrário, exercem as atividades por conta de suas “qualidades carismáticas” e são tidas para o líder como “homens de confiança” (1999a, p. 159-160). Na série, quando os grupos estão reduzidos, todos exercem as mesmas atividades (procurar comida, água, abrigo, lutar contra *walkers*, etc.), sobressaindo-se nas ações em que possuem maior habilidade. Isto ocorre em algumas situações, como na atividade de caça, todos podem caçar, mas Daryl é quem o faz com mais precisão e probabilidade de sucesso. Por outro lado, quando os grupos aumentam é possível identificar os “homens de confiança”. Em Woodbury,

¹¹⁷ Isto ocorre, em parte, por conta do grande número de pessoas, mas também devido a Rick estar desgastado mentalmente. Após a morte de sua esposa, Lori, ele surta e começa a imaginar que está falando com aqueles que já morreram, inclusive vendo o “fantasma” de Lori. Deste modo, o trauma parece ter sido um dos principais motivos para seu afastamento da condução do grupo e o surgimento do conselho.

por exemplo, o Governador conta com Merle, Martinez, Shumpert e Milton. Já na prisão, as tarefas são divididas por grupos, alguns responsáveis pela segurança, outros pela busca por suprimentos. Enquanto os mais antigos compõem o quadro administrativo, as pessoas que chegaram há menos tempo executam atividades secundárias, como é o caso de Bob, um antigo médico do exército (T04E01).

Além disso, na relação de dominação carismática entre líder, adeptos e quadro administrativo, como evidencia Weber:

“Não existe ‘hierarquia’ mas somente a intervenção do líder no caso de insuficiência carismática do quadro administrativo para determinadas tarefas, em geral ou no caso individual, eventualmente a pedido deste quadro. Não existe ‘clientela’ nem ‘competência’ limitada, mas também não há apropriação de poderes funcionais em virtude de ‘privilégios’, mas apenas (eventualmente) limitações espaciais ou objetivamente condicionadas do carisma e da ‘missão’. Não existe ‘salário’ nem ‘prebenda’, vivendo os discípulos ou sequazes (originariamente) com o senhor em comunismo de amor ou camaradagem, a partir dos meios obtidos de fontes mecênicas. Não há ‘autoridades institucionais’ fixas, mas apenas ‘emissários’ carismaticamente encarregados, dentro dos limites da missão senhorial e do carisma próprio. Não há regulamento algum, nem normas jurídicas abstratas, nem jurisdição racional por elas orientada, nem sabedorias ou sentenças jurídicas orientadas por precedentes tradicionais, mas o formalmente decisivo são criações de direito, para cada caso individual, e originariamente somente juízos de Deus e revelações.” (1999a, p. 160).

Por ser um esforço analítico de Weber, os tipos puros são construções utilizadas para poder explorar as formações encontradas historicamente e empiricamente, mas isso não quer dizer que se deva imputar qualquer realidade histórica dentro do “esquema conceitual” criado pelo autor. O desenvolvimento da tipificação ideal de dominação carismática generaliza diversas características encontradas historicamente que não estão presentes na situação a que nos deparamos no seriado. Grande parte das questões que envolvem a religião e o poder divino estão excluídas em *The Walking Dead*, e, portanto, não há qualquer constituição de discípulos, influência de Deus ou revelações divinas. Entretanto, o restante do quadro analítico contribui para a compreensão do modo como agem os sobreviventes, que são guiados pelo líder por conta de sua capacidade “carismática”. Além disso, podemos notar também na série a ausência de hierarquia, a falta de abrangência de questões econômicas e a exigüidade de instituições e normas escritas.

Outras comunidades são exploradas no seriado, como ressaltamos anteriormente, entre as principais estão Woodbury e Alexandria, também conduzidas por um tipo de dominação

mais próxima da carismática. A primeira delas é comandada pelo Governador¹¹⁸, que como o próprio apelido sugere é responsável por tomar as decisões na pequena cidade de Woodbury. Ele conta com seus “homens de confiança” para realizar as tarefas de segurança do local, especialmente no que diz respeito à eliminação de possíveis ameaças, matando grupos que aparecem na região, como os soldados ou o agrupamento de Rick. Como estratégia para a manutenção da sensação de conforto, o Governador realiza atividades de entretenimento, como a festa que celebra o desenvolvimento do lugar, bem como a construção de uma arena, com arquibancadas, para o divertimento da população que assiste a uma luta encenada entre Merle e Martinez, enquanto estão cercados por mortos-vivos. Os liderados o seguem por encontrarem segurança na pequena cidade, mas a partir do momento em que eles se sentem ameaçados, e isto ocorre quando o grupo de Rick invade o local para resgatar Glenn e Maggie que foram feitos prisioneiros, a autoridade do Governador passa a ser questionada. Após a tentativa frustrada de atacar a prisão, os subordinados fogem da prisão e se recusam a lutar, enfurecendo o Governador, que acaba assassinando todos, com exceção de seus homens de confiança: Martinez e Shumpert (T03E08).

A última comunidade a aparecer no seriado é a de Alexandria (a partir de T05E11). O local é liderado por Deanna¹¹⁹, uma antiga congressista¹²⁰ do estado de Ohio, 15º distrito. Temporalmente este é o lugar que há mais tempo resiste contra o *walkers* e outros humanos, tendo sido criado desde o início da disseminação da doença. Rick e seu grupo são convidados (quinta temporada) por Aaron, cuja função é recrutar novas pessoas, a participar daquela comunidade. Ali também notamos a existência de alguns elementos que colaboram para a identificação de um tipo de dominação de fundo carismático, dado que não existem regras escritas, códigos delimitados ou mesmo tradição para a legitimidade da ocupação de Deanna do posto de comando local. Ela ocupa essa posição não por conta de uma capacidade física,

¹¹⁸ Na política estadunidense o *governor* faz parte do poder executivo e é responsável por governar um estado. A palavra refere-se de forma geral a uma pessoa que governa ou que faz parte do corpo governamental, ou ainda o gerente ou o líder administrativo de uma organização, empresa ou instituição. Thesaurus <http://www.thefreedictionary.com/governor>

¹¹⁹ Alexandria é o segundo grupo a ser liderado por uma mulher. O primeiro deles é o grupo de policiais que convive no Hospital *Grady Memorial* em Atlanta e é conduzido pela policial Dawn. A autoridade da líder está em decadência desde a primeira aparição e alguns dos dominados já desafiam-na, obrigando-a a fazer uma série de concessões como, por exemplo, a “vista grossa” ao comportamento de Gorman que abusa de uma mulher.

¹²⁰ O congresso dos Estados Unidos é bicameral e compõe a legislatura do governo federal, sendo composto pelo Senado e pela Casa dos Representantes (*House of Representatives*). Ambos são eleitos por votação direta. Os representantes têm mandato de 2 anos e representam a população de um único círculo eleitoral, conhecido como “distrito”. Os eleitores de cada estado elegem dois Senadores, que possuem um mandato de 6 anos que são sobrepostos, dado que somente um terço da câmara torna-se disponível para cada círculo eleitoral. Deanna diz que é uma *congressperson*, o que quer dizer ser membro do congresso. Como ela afirma ser do 15º distrito, supõe-se que ela fazia parte da Casa dos Representantes. Fonte: <https://www.congress.gov/legislative-process>.

como Rick, mas graças a sua capacidade intelectual e organizacional, que permite manter a comunidade próspera e em funcionamento. Apesar de haver uma força tradicional envolta em sua antiga profissão, na qual sua figura poderia ainda ser uma fonte de respeito e autoridade (ela era uma Congressista), não é isso que a mantém em seu papel de guia da comunidade. A duração de Alexandria nos leva a crer que ela se manteve na liderança por meio da comprovação de seu carisma, conservando o bem-estar dos seguidores e não falhando consecutivamente. Para justificar sua tomada de decisão e a manutenção de sua autoridade, Deanna baseia-se na idéia de transparência para evitar qualquer desconfiança com relação ao que é dito e feito, além de documentar as conversas por meio de uma câmera filmadora (ao contrário do Governador, que inventava histórias para justificar seus atos para as pessoas de Woodbury). Porém, esta é uma questão que não envolve somente a personalidade ou forma de conduzir o grupamento, mas constitui um elemento que colabora para a construção das personagens. Enquanto o Governador se torna um dos inimigos mais marcantes do protagonista, sua imagem é construída como a de uma personagem sanguinária, violenta e mentirosa, ao passo que Deanna, futura aliada de Rick, será construída como justa e honesta.

O quadro administrativo de Alexandria se diferencia das outras comunidades, pois nele há coordenadores designados para as diferentes tarefas, que são encarregados de organizar as ações (como a expansão dos muros ou o recrutamento de novas pessoas). A escolha das funções de cada pessoa é realizada por Deanna, que leva em consideração a formação profissional e o histórico pessoal de cada um, incluindo as atividades exercidas antes e após o fim das estruturas. Estas informações são o que irão determinar, por exemplo, a escolha de Rick para a ocupação do cargo de vigilância da comunidade. A utilização de uma escolha racional das funções vai ao encontro da idéia de “rotinização do carisma” de Weber (1999a, p. 161), aspecto que ocorre, segundo o autor, quando a dominação carismática, acima apontada como “extraordinária” ou “extracotidiana”, passa a durar e a tornar-se permanente. Weber aponta os caminhos possíveis para a manutenção desse tipo de dominação: ou a comunidade “tradicionaliza-se”, ou “racionaliza-se”, ou ambas as coisas (1999a, p. 162). Para a sustentação da relação de dominação algum dos caminhos precisa ser escolhido. No caso do seriado, em Alexandria, a opção que se constrói, assim nos parece, é o da racionalização, pois para a execução das diferentes funções, as pessoas serão escolhidas por meio de propósitos lógicos e não meramente pelo carisma ou pela confiança.

Como observamos, primeiramente na prisão e depois em Alexandria, parece haver uma relação direta entre a racionalização da dominação e a duração da comunidade. A prisão

inicialmente é liderada somente por Rick, enquanto eles se estabelecem no local e reforçam a segurança. Mas com o passar do tempo e a chegada de novos sobreviventes, cria-se uma forma mais elaborada de liderança, um conselho que delibera sobre as questões que envolvem aquele grupo. Por seu turno, a comunidade de Alexandria é o lugar mais antigo que temos conhecimento, mas que para continuar sua expansão precisou se estruturar, determinando ofícios e coordenadores para as diferentes tarefas, segundo critérios que poderíamos chamar de racionais (as pessoas são escolhidas para as tarefas e divididas no interior do grupo visando a obtenção de resultados práticos), levando em consideração a formação profissional e o histórico pessoal (antes e depois do apocalipse).

As relações de poder e dominação e os procedimentos para sua manutenção

A dominação ocorre, como vimos, dentro dos grupos que por vezes se organizaram em comunidades. Por sua vez, as comunidades foram formadas pelas necessidades ligadas à sobrevivência e à segurança em um mundo onde todas as estruturas foram destruídas e onde dificilmente seria possível sobreviver sozinho. As pessoas se uniram visando uma maior capacidade de proteção e conservação de suas próprias vidas. Entretanto, a relação de dominação somente começa a ser exercida com maior solidez após o fim da esperança de retomada da vida cotidiana, levando em consideração que o Estado e a Ciência falharam em conter a contaminação e a destruição das estruturas. Como explorado no segundo capítulo, a formação de comunidades e a relação entre os sobreviventes vêm marcadas pela reapropriação dos traços que eram encontrados na lógica da vida em sociedade que se estabelecia anteriormente ao surgimento dos mortos-vivos. Neste novo mundo surgiram comunidades nas quais as pessoas se juntam para viver em um mesmo local, pois compartilham o mesmo interesse: sobreviver. Por outro lado, não se constitui uma relação simplesmente comunitária, em que os sobreviventes se juntam e convivem sem regramentos, mas são instauradas relações de poder e de dominação dentro dos grupos, com lideranças e o surgimento de uma organização política mínima, conforme exploramos anteriormente.

Retomando o autor que tem nos acompanhado até aqui, conjuntamente aos conceitos de poder e dominação, Weber constrói a idéia de “comunidade política” como sendo:

“(...) aquela em que a ação social se propõe a manter reservados, para a dominação ordenada pelos seus participantes, um ‘território’ (não necessariamente um território constante e fixamente limitado, mas pelo menos de alguma forma delimitável em cada caso) e a ação das pessoas que, de modo permanente ou temporário, nele se encontram,

mediante a disposição do emprego da força física, normalmente também armada (e, eventualmente, a incorporar outros territórios)” (WEBER, 1999b, p. 155).

Deste modo, apesar de Weber explorar o termo comunidade política em outro momento, podemos notar em *The Walking Dead*, com o avanço do tempo, a formação de diversos agrupamentos deste tipo em resposta, sobretudo, à ausência da comunidade política nacional (que foi destruída). Mas a influência de padrões e formas de organização da sociedade anterior continua a estar presente, como, por exemplo, através de definições e funções que seguem possuindo certa força social. As pessoas de Woodbury, por exemplo, fornecem ao líder do local o apelido de “Governador”, uma palavra que facilmente o identifica como aquele responsável pelo funcionamento daquela comunidade. Podemos citar também Deanna que diz a Rick que era uma Congressista do estado de Ohio, como se buscasse com essa informação legitimar a posição que ocupa em Alexandria e evidenciar que possuía as capacidades necessárias para organizar e governar aquelas pessoas. Em ambos os casos é utilizado o nome dado a posições políticas (governador e congressista) que não possuem qualquer função para o mundo pós-apocalíptico. No entanto, tais significados ainda perduram, podemos supor, na lembrança dos sobreviventes.

A construção das comunidades políticas, na série, segue estritamente a delimitação territorial fixa e limitada, visando o estabelecimento de um local permanente onde se poderá melhor sobreviver e se defender das diferentes ameaças. Os sobreviventes são forçados a demarcar novos lugares para se estabelecerem (como ocorre com a prisão, o condomínio de luxo, etc.) e assegurá-los contra os *walkers*, por intermédio de cercas e muros. Ao mesmo tempo, passam a se proteger também contra a invasão de outros sobreviventes que podem tentar conquistar aquele território que lhes garante segurança e conforto.

Para Weber, a comunidade política existe quando ela não está voltada somente à esfera econômica, mas quando passa a regular as diversas outras áreas, para além daquela que diz respeito à “disposição” dos “bens materiais e serviços” (1999b, p. 155). O autor avança dizendo que este tipo de comunidade, em contrapartida, pode ser voltada unicamente para a “proteção contínua da dominação territorial efetiva, como muitas vezes foi o caso”, e isto pode incluir a disposição total para “empregar a força física” contra aqueles que ameaçam os limites territoriais (WEBER, 1999b, p. 156). Esta disposição, como explora Weber, pode ser por vezes violenta, e é incentivada através da “coação física” contra os próprios participantes, forçados a participar da “ação social política”, dado que estes atos somente seriam realizados pelos indivíduos através da consideração de sofrimento de alguma represália física (1999b, p.

156). Diferentemente, no seriado, a disposição para agir contra outros grupos de forma violenta não advém de coação física por parte dos líderes, mas deriva do medo causado pela ameaça de outras pessoas sobre o território ocupado. O temor causado por uma invasão dos lugares construídos, fortificados e seguros, contra a principal ameaça desse novo mundo, os mortos-vivos, comove as pessoas a ponto de encorajá-las a defendê-los usando violência física e o combate armado.

As comunidades políticas e, especialmente, a dominação, para Weber, são parte do poder, ou seja, uma forma de exercê-lo. Poder, na definição weberiana, é a probabilidade da própria vontade ser imposta em uma relação social, independente da base desta probabilidade e mesmo que haja resistência (WEBER, 2002, p. 43). Esta vontade pode ser advinda de um único homem ou de um grupo, que visam uma “ação comunitária”, ignorando a relutância até mesmo daqueles que participam desta ação (WEBER, 1982, p. 211). Deste modo, a dominação é a relação em que o poder consegue ser exercido com maior facilidade, pois há obediência ao mandado. E esta maior viabilidade estabelece relação direta com a disciplina, em outras palavras, quanto maior a disciplina dos dominados, maior a probabilidade das ordens serem obedecidas. Além disso, não há a necessidade de existir uma instituição, um quadro administrativo ou uma associação para existir a relação de dominação. E, como vimos anteriormente, a situação limite que se manifesta na trama do seriado parece, ainda assim, permitir o surgimento de uma figura de liderança, construída de tal forma que possui maior proximidade com o tipo de dominação carismática.

Weber (1999b, p. 188) delimita dois “tipos radicalmente opostos” pelo qual se motiva a dominação. De um lado, há a dominação por conta de uma “constelação de interesses” por parte dos “dominadores”, principalmente por conta de uma “situação de monopólio”, por outro lado, a dominação pode ocorrer devido à autoridade, ou seja, devido ao “poder de mando” e ao “dever de obediência”. Como afirma o autor:

“Por ‘dominação’ compreenderemos, então, aqui, uma situação de fato, em que uma vontade manifesta (‘mandado’) do ‘dominador’ ou dos ‘dominadores’ quer influenciar as ações de outras pessoas (do ‘dominado’ ou dos ‘dominados’), e de fato as influencia de tal modo que estas ações, num grau socialmente relevante, se realizam como se os dominados tivessem feito do próprio conteúdo do mandado a máxima de suas ações (‘obediência’).” (WEBER, 1999b, p. 191)

No caso de Rick, podemos delimitar sua dominação pelas duas frentes. Se de alguma forma ele detém o monopólio sobre o grupo e o lidera, ao mesmo tempo ele realiza seu interesse de manter sua família e ele próprio vivos. Concomitantemente ele também adquire

autoridade sobre o grupo, que passa a obedecê-lo e a respeitar seu poder mando, pois ele é o responsável por conseguir organizá-los e direcioná-los para alcançarem seus objetivos: a sobrevivência. Rick mantém a autoridade sobre o grupo, pois as pessoas confiam nele e em suas decisões, acreditando que ele sempre faz o melhor para a sobrevivência de todos. Não são utilizadas maiores estratégias para a manutenção de sua liderança, mas ele segue focado, principalmente, na sua missão particular de manter sua família em segurança. Somente após o afastamento de Rick da sua posição de comando e a criação do conselho é que se começa a estruturar a tomada de decisões na prisão. Um dos pontos para a manutenção do conselho, e isto vai ao encontro da liderança de outras comunidades, diz respeito ao que Weber identifica como “vantagem do pequeno número” (1999b, p. 196). Ou seja, a “minoridade dominante” por estar em menor número consegue uma comunicação muito mais eficiente, organizando as ações de forma rápida e conservando sua posição de modo efetivo. Portanto, o conselho, formado por cinco pessoas, consegue se reunir facilmente e se comunicar, tomando decisões de forma rápida e eficaz.

Em Woodbury, por outro lado, não há um grupo de pessoas responsáveis pelas decisões, mas somente uma, o Governador. Apesar de exercer o papel isoladamente, ele conta com um “quadro administrativo” de confiança, que lhe fornece a base para o controle sobre aquela comunidade - são quatro ao todo: Merle, Martinez, Shumpert e Milton. O pequeno número de pessoas, do mesmo modo que na prisão, permite a comunicação rápida, e, conseqüentemente, a organização imediata para o controle da “massa” que o segue. É neste sentido que mesmo após o ataque de Rick, para resgatar dois reféns, o Governador, com a ajuda de seus subordinados, consegue controlar o desespero e impedir que as pessoas fujam da cidade, devido ao receio de serem atacados novamente (T03E09). O pequeno número também é eficaz, na leitura weberiana, para a ocultação de intenções e o sigilo das decisões, o que se torna algo cada vez mais complicado com um número maior de pessoas (WEBER, 1999b, p. 196). De todos aqueles que ocupam uma posição de mando, o Governador é o que mais se utiliza do segredo para a manutenção do poder. Seus subordinados de confiança participam das ações lideradas por ele e o ajudam a encobrir a verdade, contribuindo para manter o Governador em sua função. Neste sentido, por exemplo, ele ordena e participa da ação do assassinato de diversos soldados que estão próximos à cidade, rouba os equipamentos e veículos e retorna para Woodbury alegando que os homens foram mortos pelos zumbis (T03E03). Em outra situação, ele mantém oculto os dois reféns, Maggie e Glenn, sem que as

demais pessoas saibam, com exceção de seus homens (T03E06), e isto se repete com Andrea (T03E14).

Essa estratégia de encobrimento das intenções não é adotada exclusivamente pelo Governador, apesar dele ser o que mais dela se serve. Rick, por exemplo, a utiliza antes de atacar a prisão pela primeira vez, quando o Governador lhe solicita uma reunião. Eles se encontram e o líder de Woodbury impõe uma condição para não atacá-los: basta Rick lhe entregar Michonne. Com isso em mente, Rick decide articular um plano com Daryl, Hershel e Merle, excluindo o restante do grupo dessa decisão. Ele omite essa deliberação, porém momentos mais tarde ele se arrepende e conta para o restante do grupo o que estava acontecendo (T03E15). Essa também é uma forma utilizada para construir a imagem de ambas as personagens, enquanto Rick, o protagonista, desiste da mentira, o Governo, o antagonista, segue enganando seus subordinados.

Para tirar o foco da atenção das pessoas para as decisões que toma, além dos segredos e mentiras, o Governador utiliza outras estratégias. A todo tempo ele tenta manter as pessoas confortáveis, numa tentativa de restabelecer o estilo de vida que eles levavam antes do apocalipse. Por esta razão, todos os *walkers* que são mortos próximos ao muro da cidade são retirados de lá algum tempo depois, visando evitar que o fedor incomode as pessoas. Além disso, todos na cidade são designados para alguma tarefa, sendo cada um responsável por um trabalho. Outro modo pelo qual se lança mão para a manutenção dessa ordem está no fornecimento de diversão para o grupo de sobreviventes. Tal estratégia consiste em divertir, entreter e distrair os sobreviventes, como pode ser visto na festa de comemoração que celebra as conquistas daquela comunidade, um momento em que todos brindam com bebidas geladas, que foram assim conservadas por meio de eletrodomésticos que funcionam com a energia provida de geradores. Além disso, neste mesmo dia há a exibição, em uma arena construída para este fim, de uma luta encenada, que fora combinada e imaginada entre seus participantes, Merle e Martinez, e envolvendo alguns mortos-vivos que, sem dentes, estão aprisionados ao redor deles, criando uma tensão maior para aquele momento (T03E05). É interessante notar que a construção da arena seguiu estritamente o propósito de ser um local para o entretenimento. As pessoas aparecem indo para lá com sorrisos nos rostos, gritando, correndo e pulando, com os punhos erguidos como se estivessem indo em direção a um jogo decisivo em um estádio de esportes. A arena possui arquibancadas em ambos os lados, onde as pessoas se posicionam para assistir e torcer. A iluminação inicial é feita por grandes fogueiras, enquanto o evento não começa. Aos gritos as pessoas pedem o início do aguardado momento,

quando de repente ao som de uma música no estilo *rock*, os holofotes são ligados e entram na arena Merle e Martinez, algo que se assemelha com a entrada de atletas em eventos da luta livre encenada, como o WWE¹²¹, ou a entrada de atletas em eventos de MMA¹²², como o UFC¹²³. Ovacionados e com uma grande torcida, incluindo crianças, eles começam a lutar.

O entretenimento não é estratégia exclusiva de Woodbury, do mesmo modo a comunidade de Alexandria também fornece uma festa para divertir e entreter seus integrantes, como uma forma de exibição de conforto e bem-estar, ao mesmo tempo em que se valida a segurança do local e se esquece do desmoronamento que está ocorrendo no mundo. Esta idéia de comodidade e salvaguarda é construída na série em virtude do fato desses eventos terem se tornado algo extremamente raro, pois eles somente são possíveis de acontecer em locais em que a segurança está garantida, onde os riscos foram controlados, seja por meio de grandes cercas e muros ou armamentos pesados e vigilância. Na ocasião de celebração na comunidade de Alexandria, o grupo de Rick, recém chegado no local, é convidado para uma festa de boas vindas. Uma forma de demonstrar tranqüilidade a todos, tanto para os antigos quanto para os novos moradores, ao mesmo tempo em que distrai as pessoas a respeito dos novos “problemas cotidianos” (mortos-vivos, saqueadores, falta de comida, etc.). Ademais, há a tentativa de comprovação, por parte da “líder” do local, Deanna, de que aquela comunidade é absolutamente segura e que todos podem ficar despreocupados. Evitando, deste modo, e através de uma distração, que sua autoridade seja ameaçada ou contestada, tanto por parte dos antigos moradores, quanto por parte dos novos (grupo de Rick) (T05E13).

Mas há um elemento comum a estes três grupos mais estruturados (prisão liderada pelo conselho, Woodbury e Alexandria). Apesar de não haver burocratização ou qualquer regra escrita, nos três casos, o conselho ou o “líder” e seus “subordinados” se reúnem em lugares afastados dos outros sobreviventes para a tomada de decisões ou para a discussão sobre determinadas questões que envolvam o grupo. Isto se liga, de certo modo, às questões relacionadas ao segredo da decisão, mas, especialmente, está ligada à utilização da arquitetura dos locais para a manutenção da dominação no interior do grupo. A arquitetura como dispositivo de poder chama atenção, sobretudo se lembramos de Michel Foucault, que no livro *Microfísica do Poder* (2007) identifica o final do século XVIII como o período em que

¹²¹ Sigla para *World Wrestling Entertainment Inc.*, é uma empresa americana que proporciona eventos de luta livre encenada, possuindo milhares de fãs em todo o planeta.

¹²² Sigla para *Mixed Martial Arts*, modalidade esportiva onde diversos atletas competem utilizando a mistura de diferentes artes marciais, como o karatê, o jiu-jitsu e o boxe.

¹²³ Sigla para *Ultimate Fighter Championship*, é a organização mais famosa do mundo na realização de eventos esportivos de MMA.

se começou a explorar a especialização da arquitetura para o alcance de objetivos econômico-políticos. Neste sentido, a divisão espacial passa a ser pensada como mais uma ferramenta para o poder, e junto dessas considerações encontra-se sua análise arquitetural do panóptico¹²⁴. Ainda que essa passagem de Foucault não seja possível de ser aprofundada na análise do seriado, em virtude do caráter não capilar do poder¹²⁵ apresentado em *The Walking Dead* (os grupos são pequenos e com o centro bem destacado, com pouca ênfase na capilaridade, formado geralmente por 10 ou 20 pessoas e que possuem um comando bem claro e destacado, em que personagens fundamentais à trama desempenham o papel de quem manda), ainda assim vale a pena destacar a noção de dispositivo associada ao poder.

Comentando Foucault, Giorgio Agamben no ensaio intitulado *O que é um dispositivo?* (2009) aponta no conceito de dispositivo uma série de diferentes elementos (lingüísticos e não-lingüísticos), como discursos e instituições, que estariam estabelecidos em uma rede e possuiriam uma estratégia específica dentro de uma relação de poder. Para Agamben, Foucault utilizava este conceito para investigar como os “dispositivos” agiam nas relações de poder, bem como, em seus mecanismos e “jogos” (2009, p. 33). Agamben não inclui no “dispositivo” somente as instituições, como as prisões e manicômios, as regras do direito e outras formas mais evidentes, caracterizando “(...) literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos do seres vivos.” (2009, p. 40). Sumariamente, os dispositivos objetivariam a criação de corpos dóceis, que assumem uma “identidade” e “liberdade” dentro do “próprio processo do seu assujeitamento”, mas que ao produzir as subjetividades servem também à “máquina do governo” (AGAMBEN, 2009, p. 46).

Deste modo, podemos definir a arquitetura utilizada na série também como um dispositivo, que funciona através da separação espacial, entre os líderes e os seguidores, situação que ocorre nos momentos de tomada de decisões. Apesar de destacar aqueles que possuem posições de comando naquelas relações, as outras personagens invariavelmente

¹²⁴ Idéia desenvolvida inicialmente por Jeremy Bentham, mas que Foucault resume como uma construção em formato de anel, onde no centro se encontra uma torre com um vigia e grandes janelas que são voltadas para o anel. O anel possui diversas celas, com duas janelas, uma para dentro e outra para fora do anel, permitindo que a luz atravessasse de fora a fora. Em cada uma dessas celas pode-se colocar “um louco, um doente, um condenado, um operário ou um estudante”. Para Foucault, ocorre a inversão do princípio da masmorra: “(...) a luz e o olhar de um vigia captam melhor que o escuro que, no fundo, protegia.” (1987, p. 166).

¹²⁵ Para isso, ver Foucault em suas precauções metodológicas (2007, p. 182), que justifica a razão de privilegiar não o poder tomado como estando no centro, mas nas manifestações que ocorrem nas “extremidades”, nas “ramificações”, onde “ele se torna capilar”.

respeitam tal atitude, sem minimamente questioná-la. Como vimos anteriormente, a divisão entre “salas de comando” e “ambientes comuns” funcionam como uma ferramenta que passa a trabalhar em prol da conservação do poder que se encontra sob o controle de poucos. O conselho, por exemplo, se reúne em uma sala separada onde deliberam sobre os problemas enfrentados pelo grupo. O Governador, por sua vez, só conversa com seus homens de confiança quando estão isolados (na sala de experiências científicas de Milton, em seu apartamento ou no local utilizado para aqueles que são feitos prisioneiros), ou se precisam conversar rapidamente, o fazem sussurrando. Do mesmo modo, em Alexandria, Deanna utiliza sua casa para receber as pessoas e tomar as decisões necessárias.

A instauração de conflitos entre os grupos

Privilegiamos até o momento as relações internas aos grupos e falamos pouco de suas relações externas, em particular as ocorridas entre eles. Vale ressaltar novamente que a ação do seriado gira em torno de Rick, o personagem principal, e, como consequência, as relações externas (entre grupos) privilegiadas para a análise envolvem o agrupamento do qual ele faz parte e que é central para o seriado. A primeira característica destes encontros que podemos notar é a de que os contatos iniciais são marcadamente hostis e envoltos por desconfiança, pois, como já mencionamos, a aparição de outros grupos significa disputa por território e ameaça à segurança. Desta forma, desde a primeira temporada, o encontro entre grupos diferentes envolvem certa carga de agressividade, maiores ou menores em cada caso, e que por vezes podem desencadear conflitos abertos, nos quais são utilizadas algumas armas (de fogo ou brancas) e técnicas especiais que identificam alguns tipos de lutas. Isto acontece pela primeira vez, por exemplo, quando Rick lidera o pequeno grupo para resgatar Merle ao mesmo tempo em que tenta reaver a mala de armas perdida em uma das ruas de Atlanta. Enquanto Glenn vai pegar a bolsa, Daryl guarda sua retaguarda e o local para fuga. Porém um jovem rapaz surge próximo a Daryl, que prontamente aponta sua besta para o rapaz e começa a questioná-lo. O rapaz então começa a gritar por ajuda e Daryl o agride tentando fazê-lo parar. Dois homens aparecem e começam a bater em Daryl ao mesmo tempo em que Glenn surge. Os homens percebem que Glenn detém a bolsa de armas e partem ao seu encontro, investindo contra ele. Daryl atira em um dos rapazes com sua besta, enquanto o outro faz Glenn de refém. Rick e T-dog aparecem e fazem o jovem rapaz prisioneiro (T01E04). Nesta sequência os integrantes dos grupos diferentes quase não conversam e a ação rapidamente

assume a forma da agressividade, em que a luta será vencida pelo uso da força física. Quando a operação falha para ambos os lados, resta para os grupos utilizar uma técnica consolidada em diferentes conflitos, a utilização de reféns. Enquanto Glenn é levado em um carro pelos homens, o grupo de Rick aprisiona o jovem rapaz e o levam para um prédio, onde tentam obter informações sobre o local para onde Glenn teria sido levado.

A agressividade parece ligada ao fim ou diminuição do controle externo (proporcionado por leis e instituições, como a polícia) ocorrido desde o início da série, ou o que, em outras palavras, temos chamado de fim das estruturas, sejam elas políticas, sociais ou econômicas. Se retomarmos Elias (1994b) veremos que a convivência entre os indivíduos requer um controle externo, baseado na idéia de que todos os outros, inseridos na mesma sociedade, regulam seu comportamento e se adéquam à rede social a que fazem parte. Este controle externo contribui para o surgimento do autocontrole, regulando a vida instintiva e afetiva, que permite aos indivíduos conviverem de forma “estável, uniforme e generalizada”. Elias havia percebido como a “teia de ações” se tornara complexa e extensa nas sociedades modernas, requerendo, além daquele autocontrole consciente que já existia, um autocontrole interno e inconsciente. Este último autocontrole teria surgido por meio de medos que foram arraigados e que operam sem que o indivíduo perceba, instaurando-se por meio do hábito. Para Elias, o surgimento do autocontrole internalizado começou a se fazer presente desde as sociedades de corte, momento em que diversos “padrões de conduta” passaram a ser espalhados entre outros círculos sociais (1994b, p. 215). Com a complexificação da estrutura social, o controle interno também passou a se tornar mais complexo e estável. A principal fonte de modelagem social são os adultos e suas funções, que desde o nascimento da criança passam a instilar formas de comportamento por meio da educação e do exemplo, ilustrados por seus hábitos. Desde muito cedo o indivíduo aprende as conseqüências geradas por seus atos, além disso, é forçado a abrandar suas paixões e sentimentos, pois lhe ensinam que seu comportamento pode afetar os outros e ao mesmo tempo lhe afetar, devido a essa rede de entrelaçamento social. Essa teia é que exerce maior influência na formação individual, principalmente na infância e adolescência, é neste ponto que surge a tensão entre ego, superego e libido. A partir da tensão entre essas instâncias psicológicas é que se formarão os hábitos ou estrutura de personalidade. Tal como afirma Elias:

“Desde o começo da mocidade, o indivíduo é treinado no autocontrole e no espírito de previsão dos resultados de seus atos, de que precisará para desempenhar funções adultas. Esse autocontrole é instilado tão profundamente desde essa tenra idade que, como se fosse uma estação de retransmissão de padrões sociais, desenvolve-se nele uma

autosupervisão automática de paixões, um "superego" mais diferenciado e estável, e uma parte dos impulsos emocionais e inclinações afetivas sai por completo do alcance direto do nível de consciência." (1994, p. 202).

O indivíduo ao mesmo tempo em que se integra cada vez mais ao grupo e estreita as relações com os seus membros, passa também a convergir suas ações e seu autocontrole aos outros indivíduos. Isso ocorre em razão deste estar cada vez mais participando de uma intensa teia de inter-relações e interdependências. A agressividade¹²⁶, assim, e como já havia ressaltado Sigmund Freud¹²⁷, autor que fortemente influenciou Elias, faz parte da vida instintual humana e, portanto, precisa ser controlada para o alcance de um convívio civilizado. Na série, por conta do esfacelamento das estruturas, o controle externo foi enfraquecido e, assim, parece ter dado vazão à agressividade, como é possível observar nas formas de sociabilidade criadas na nova vida na era dos *walkers*. Tal enfraquecimento, expresso na inexistência de instituições (não há polícia, procuradores ou juízes responsáveis pelas leis), forçou a dependência apenas aos resquícios de um autocontrole que teria sido internalizado, em diferente grau, ao longo da vida de cada uma das personagens da trama antes da entrada em cena dos mortos-vivos. No seriado, as personagens Merle e Daryl, por exemplo, que em suas construções englobam como um de seus aspectos pessoais um pálido autocontrole, facilmente liberaram toda a carga agressiva antes reprimida. Nas outras personagens, de modo

¹²⁶ Como aponta Elias, a luta externa e a agressividade antes expressa no campo de batalha, foram internalizadas e passaram a fazer parte do próprio indivíduo, sendo elaborada e escoada em seu próprio interior. O próprio "eu" se viu neste momento em luta contra o seu próprio aparato supervisor. Nessa batalha nem sempre o resultado é positivo e satisfatório, pois não é possível para o indivíduo equilibrar as renúncias e as realizações de seus impulsos, a balança sempre tende a pesar mais para as restrições. Essa forma de estrutura tende a gerar indivíduos com grandes ou pequenas perturbações, pois os indivíduos não lidam suficientemente bem com as repressões e acabam não se enquadrando em nenhuma função social, enquanto "a tensão entre o 'superego' e o 'inconsciente' – os anelos e desejos que não podem ser lembrados – aumentam." (ELIAS, 1994, p. 203).

¹²⁷ Para Sigmund Freud (1978) o instinto agressivo faz parte dos impulsos humanos, e para a manutenção da civilização os indivíduos devem efetuar sacrifícios superiores à satisfação que recebem em contrapartida à repressão. Os regulamentos, as instituições e ordenamentos prestam-se à defesa da civilização contra os próprios homens, que precisam ter seus impulsos contidos para que haja e se mantenha a distribuição das riquezas. Este controle, baseado no poder e na coerção, ocorre devido ao pouco progresso dos assuntos humanos em relação ao progresso do controle da natureza. Como consequência da civilização surgem as restrições à liberdade individual, o que leva alguns indivíduos a voltarem-se contra as exigências civilizatórias, causando um dos grandes dilemas da humanidade, estabelecer um equilíbrio (em que haja felicidade) entre as vontades individuais e as exigências culturais do grupo.). A carga de agressividade em conjunto à certeza de que todo homem a carrega consigo, coloca a "civilização" constantemente sob ameaça de extinção, fazendo-a despende muita energia para se manter. O meio mais importante pelo qual a civilização pôde controlar a agressividade foi introjetar, internalizar a agressividade no indivíduo, através da alteração do sentido do impulso, enviando-o de volta para o ego. A partir daí, essa agressividade, como parte do ego, mas agora pertencente ao superego, torna-se uma "consciência" que age contra o próprio ego e se satisfaz da mesma forma, ao invés de agir contra os outros indivíduos. Este movimento tensional entre o "severo" superego e o ego, Freud atribui o nome de "sentimento de culpa" – a punição interna criada pela civilização.

geral, é por meio do indicativo de que ninguém mais está regulando suas atitudes e nem se baseando em hábitos anteriores, que eles passam a se permitir dar vazão aos seus impulsos, o que caracteriza contatos iniciais desconfiados e, por vezes, violentos¹²⁸.

A situação em *The Walking Dead* encerra ou ao menos acoberta, na chave eliasiana, todas as mudanças na sociedade ocidental que permitiram aos indivíduos se integrarem e modelarem sua personalidade de uma “maneira civilizadora” (restando apenas os hábitos e costumes da antiga vida em sociedade). Foi encerrado o monopólio da força e da violência física, e com isso os espaços pacificados, liberando os impulsos emocionais de atacar fisicamente outra pessoa. Não há mais a mesma diferenciação entre as funções sociais que havia, inibindo a competição entre os indivíduos que ocorria em razão ao aumento da dependência entre as variadas funções. A rede onde todos estão inseridos foi destruída, em conjunto ao “emaranhado” que cobria todos os espaços da sociedade, com isso não há mais as mesmas vantagens para aqueles que conseguem “moderar suas paixões” e regular sua conduta. Além disso, o risco iminente de ser morto a qualquer instante esgotou a visão a longo prazo, o futuro incerto forçou os indivíduos a focarem somente no presente, abrindo caminho para as paixões momentâneas e os impulsos afetivos. Na maior parte dos casos, os sobreviventes passaram a não pensar mais nas conseqüências de suas ações em relação às outras pessoas. Extinguiu-se o medo de que uma dor futura poderia ser causada por um ato individual, ganhando importância apenas a própria sobrevivência, eliminando, deste modo, o hábito das sociedades ocidentais de “ligar os fatos em cadeias de causa e efeito” (ELIAS, 1994, p. 198). Ao lado das construções arquitetônicas e das novas formas de sociabilidade, percebemos que as mudanças não correm no sentido de uma criação de novos padrões e formas, mas tudo passa a girar em torno de novas apropriações daquilo que já existe ou da repetição dos esquemas do passado, mas agora adaptados a essa nova realidade.

Na série, vários outros encontros são marcados pela violência, agressividade ou desconfiança. Por exemplo, Rick conhece Hershel e sua fazenda devido a Carl ser baleado acidentalmente por Otis, enquanto este caçava (T02E01). Outro momento, já explorado

¹²⁸ Em uma mesma sociedade podem ser produzidos seres humanos “bem ajustados” ou “desajustados” ao molde social. Para Elias, ao mesmo tempo em que há um processo civilizador para a sociedade também há um processo civilizador individual, que pode ser bem sucedido ou mal sucedido. No caso positivo, apesar de todas as renúncias e tensões causadas pelo processo, o indivíduo consegue se adaptar à estrutura social e às funções de um adulto, havendo apesar de tudo uma satisfação maior do que o sofrimento. Por outro lado, no caso negativo o indivíduo não se adapta facilmente às funções sociais. Seu autocontrole existe em contraponto a uma grande perda de prazer e satisfação. O indivíduo sofre por suas renúncias, despendendo grande quantidade de energia para conter seus sentimentos. Porém, mesmo no primeiro caso, é quase impossível obter um “balanço positivo de prazer”, pois sempre existem bloqueios causados pelos outros indivíduos ou pelo próprio “eu”, que também “proíbe e castiga” o indivíduo. Como afirma Elias: “A maioria das pessoas civilizadas vive um meio-termo entre os dois extremos.” (1994, p. 206).

anteriormente, acontece quando Rick mata os dois homens no bar que queriam saber onde ficava localizada a fazenda (T02E08). O encontro entre Rick e a cidade de Woodbury acontece quando ocorre o resgate de Glenn e Maggie, que foram feitos reféns (T03E08). O grupo do *Terminus* aprisiona Rick e os demais para alimentar-se deles (T04E16). Nas diversas seqüências da série e em todas as citadas logo acima, podemos notar que o contato inicial entre grupos diferentes envolve algum tipo de conflito, seja um tiro acidental que fere alguém, seja o aprisionamento de outras pessoas, mas de todo modo há uma interação que não surge de forma pacífica e amigável.

No entanto, alguns desses encontros caminham para um conflito armado e lutas corporais, que perduram para além do primeiro contato. Se em alguns casos a agressividade acontece apenas no encontro inicial, em outros a agressividade e violência irão continuar até o extermínio do outro grupo. Isto ocorre com o grupo do *Terminus*, mas, especialmente, entre o grupo da prisão, liderado por Rick, e o grupo de Woodbury, liderado pelo Governador. A disputa entre eles inicia em resposta às atitudes do Governador, possuidor de uma visão em que se deve acabar com todas as possíveis ameaças à sua cidade. Deste modo, todos os agrupamentos que se encontram próximos constituem um perigo e devem ser eliminados. Através desta “política externa”, Merle aprisiona Glenn e Maggie e os leva até Woodbury, onde eles são torturados objetivando saber a localização da prisão (T03E07). Deste modo, Rick, com a ajuda de Michonne, promove uma incursão em Woodbury, executando uma operação de resgate e utilizando armas, granadas de efeito moral e de fumaça, encontradas na prisão¹²⁹ (T03E08). A partir deste momento o Governador começa a armar aqueles que são capazes de atirar e inicia a formação de um exército para atacar a prisão. Enquanto as pessoas recebem treinamento, ele lidera um pequeno ataque, com cerca de cinco homens, que atiram no pátio da prisão e utilizam um caminhão carregado de mortos-vivos para estourar o portão de entrada e espalhar os *walkers* pelo pátio externo (T03E10). Algum tempo depois, o Governador retorna para invadir a prisão, porém Rick arma uma emboscada e consegue frustrar o ataque, forçando a fuga do exército recém formado. Esses conflitos não seguem estratégias militares delimitadas e estudadas, apenas colocam em jogo a engenhosidade de cada comandante. No primeiro ataque do Governador, ele surpreende os sobreviventes da prisão, aparecendo de repente e atirando com poucos homens. Os grupos apenas trocam tiros, cada um de um lado da cerca (com exceção de Rick que estava do lado de fora). A idéia principal

¹²⁹ O resgate remete a diversas ações policiais em situações que envolvem o resgate de reféns, presentes tanto em diferentes filmes de ações, quanto em reportagens jornalísticas ou programas televisivos focados em cobrir este tipo de operação policial.

do Governador é retaliar o ataque causado pelo resgate dos reféns (Glenn e Maggie), utilizando após o tiroteio uma van cheia de zumbis, que invade o local e libera os mortos-vivos no pátio externo, dificultando desta forma a vida do grupo da prisão. No segundo ataque, Rick prepara a emboscada, deixando a entrada e o acesso livre para a invasão do Governador. Quando os invasores entram no local sem qualquer resistência, o alarme da prisão é ligado e são liberadas granadas de efeito moral e de fumaça, assustando as pessoas que, com tiros, são rechaçadas para fora.

Após a frustração do primeiro ataque e da morte das diversas pessoas de Woodbury, o Governador passa a vagar pela região tentando sobreviver após ser abandonado por seus dois homens de confiança, Shumpert e Martinez. Por sua vez, o grupo na prisão recebe o restante dos sobreviventes de Woodbury e estabelece uma grande comunidade. O Governador encontra e guia uma família, formada de duas irmãs e a filha de uma delas, até encontrar um acampamento, que é então comandado por seu antigo subordinado, Martinez. Devido à fragilidade do acampamento e a falta de confiança na capacidade de liderança de Martinez, o Governador o assassina, mas mente sobre a morte, e depois também mata o líder interino, Pete Dolgen. Ele força o apoio de Mitch Dolgen, irmão de Pete, e assume a liderança para tentar encontrar um local mais seguro. Após ir observar a prisão, o Governador faz Hershel e Michonne reféns, quando estes saem por um momento de dentro das cercas do local. Com essa vantagem, ele decide tentar expulsar Rick e os demais da prisão, convencendo o acampamento a apoiá-lo e contando com a ajuda de Mitch, motorista de um tanque de guerra. Em maior número, com um tanque de guerra e com dois reféns, ele monta um cerco à prisão e pede a retirada de Rick e do restante grupo. Desta vez ele apenas quer a posse do território, considerado seguro. Entretanto, a hesitação de Rick em abandonar o lugar irrita o Governador, que sem qualquer autocontrole, mata Hershel com a espada de Michonne. Começa uma luta armada e o tanque invade a prisão, diversas pessoas morrem, incluindo o próprio Governador, que após uma luta corporal com Rick é morto por Michonne. Todos são obrigados a fugir, não havendo qualquer condição de se manter na prisão, dado que o local foi tomado por *walkers* e as cercas foram destruídas (T03E16).

Neste conflito entre grupos, o maior observado até a quinta temporada, outros elementos são explorados e que, por sua vez, remetem à forma como eram realizadas as críticas sociais nos filmes sobre zumbis desde Romero. Nas diversas produções sobre zumbis são explorados temas e composições imagéticas que remetem a assuntos políticos e sociais contemporâneos a cada um. Se, por um lado, no período de lançamento de *A noite dos*

mortos-vivos (1968) o filme foi relacionado a temas como o racismo, manifestações civis e insegurança, por seu turno, em *The Walking Dead* há em sua construção aspectos que remetem, sobretudo, à questão do terrorismo. Como exploramos na introdução, a série se enquadra neste novo período de produções do gênero de terror, intitulado por Ndalians (2012) como *New Horror*, e dentre as diferentes influências de acontecimentos externos ao seriado que são, de alguma forma, incorporados por ele, estão os eventos do “pós-11 de setembro” e da assim chamada “Guerra ao Terror”. Neste sentido, a crítica à postura estadunidense e ao terrorismo ocorre por conta das ações do Governador, construídas de tal modo que ele se torna a figura representativa da política norte americana de Guerra ao Terror, em um primeiro momento, mas depois encerra sua participação na série com a analogia a uma ação terrorista: a decapitação de reféns. Sua forma de agir defensivamente volta-se para a tentativa de identificação de ameaças que possam estar próximas a Woodbury, e consecutivamente, sua eliminação. Para ele, todos os outros grupos constituídos são fonte de perigo e por isso devem ser exterminados. Isto ocorre, por exemplo, no massacre ordenado por ele contra alguns soldados sobreviventes (T03E03). Para a obtenção de informações sobre os “inimigos”, ele é capaz de prender e torturar, o que o aproxima às denúncias realizadas contra os EUA e ao tratamento de prisioneiros em Abu Ghraib e Guantánamo. Aqueles que na concepção do Governador representam hostilidade e são pertencentes a outros grupos, são presos e torturados visando a obtenção de informações. Isso ocorre com Glenn e Maggie, que são forçados a dizer a localização da prisão. A construção imagética da série, sobretudo, apresenta algumas similaridades com as imagens dos presídios mantidos pelo exército norte americano mais recentemente, divulgadas, principalmente, por meio da internet. Primeiramente, nota-se a exploração do corpo dos presos, onde, nas imagens fotográficas que circularam, a maior parte dos detidos estão desnudos¹³⁰. Na série, isso acontece, principalmente, com Maggie, que é forçada pelo Governador a tirar sua blusa e sutiã (Imagem 23), mas depois com Glenn que, para cobri-la, tira sua própria camiseta (Imagem 24). Nas imagens que circularam pelo mundo, algumas delas apresentavam soldados femininos em postura de superioridade em relação ao prisioneiros, encapuzados e nus, uma forma de representação de humilhação sexual. Na série, por sua vez, prevalece o masculino (Governador) sobre o feminino (Maggie), e ocorre, do mesmo modo, a humilhação sexual, ainda que em uma abordagem de um aspecto diferente, onde acontece a ameaça de estupro e a indução deste ato na seqüência do episódio. Em segundo lugar, nota-se a utilização do capuz

¹³⁰ Além das imagens trabalhadas por Mitchell, diversas outras foram divulgadas por diferentes sites como, por exemplo, a CNN: <http://edition.cnn.com/2009/WORLD/meast/05/22/abu.ghraib.photos/>.

sobre a cabeça, assim como a famosa imagem do *hooded man* (explorada por Mitchell, da qual falamos na introdução, e que se refere ao “homem encapuzado”, o prisioneiro torturado e encapuzado na prisão de Abu Ghraib). Do mesmo modo, Maggie e Glenn também têm suas cabeças cobertas antes de serem transportados para o local onde serão mortos (Imagem 25).



Imagem 23



Imagem 24



Imagem 25

Mas antes de serem levados para a execução, eles são resgatados por Rick, Daryl, Michonne e Oscar, que utilizam granadas e armas para executar a operação. Para fugir da cidade eles trocam tiros com algumas pessoas, causando pânico na população de Woodbury. Após o sucesso no resgate dos prisioneiros, o Governador reúne as pessoas na arena para discursar sobre o ocorrido e classifica Rick e os outros como “terroristas” (*terrorists*, T03E08). Ele pretende, desta forma, convencer os moradores da cidade que os “outros”, os invasores são os “bandidos”, são “terroristas” que precisam ser eliminados em nome da segurança de Woodbury. Com isso, ele consegue convencer as pessoas a seguir suas ordens e prosseguir ao ataque da prisão, fornecendo treinamento e armamento para todos aqueles capazes de lutar. Ao mesmo tempo em que o Governador oculta seus atos, que considera legítimos e fundamentais para a defesa da comunidade, o seriado os constrói como atrocidades, em uma alusão direta e crítica contra a postura americana no combate ao terrorismo, capaz de realizar barbaridades (e considerá-las legítimas) para “proteger sua nação” contra os inimigos.

Por fim, a última aparição do Governador acontece no segundo ataque à prisão. Nesta ocasião ele tem Hershel e Michonne como reféns e tenta fazer com que Rick e os demais abandonem o local ameaçando matar Hershel com a espada que pertence a Michonne. Na sequência, Hershel está ajoelhado enquanto o Governador faz ameaças com a espada próxima a seu pescoço, ao mesmo tempo em que conversa com Rick. Após sua irritação com Rick, ele corta o pescoço de Hershel, mas não satisfeito com o simples corte, o Governador caminha em direção ao corpo de Hershel e golpeia o pescoço por diversas vezes, até decapitá-lo

(T04E08). Nesta sequência, as críticas realizadas por meio da comparação da figura do Governador às atitudes do governo norte americano durante a Guerra ao Terror, começam a relacionar-se também com uma crítica às atitudes terroristas. Neste ponto, passam a convergir na mesma personagem os dois lados da guerra. Se antes suas ações eram análogas às aquelas realizadas pelos EUA, neste momento ele passa a ser construído também sob o viés inimigo, seguindo o padrão de ação terrorista, que faziam reféns e decapitavam soldados americanos, jornalistas e pessoas ligadas ao mundo ocidental. O Governador torna-se uma figura de personificação da barbárie, agregando as ações bárbaras de ambos os lados, as torturas e prisões norte-americanas com a retenção de reféns e decapitações terroristas. A imagem da exibição do refém, da tentativa de negociação (Imagem 26) e a execução de Hershel, bem como, a exibição de sua cabeça na sequência do episódio, possuem similaridades com o padrão imagético das divulgações terroristas que circularam na internet desde o início da “Guerra de Imagens”, onde através de um plano geral, exibem-se os reféns ajoelhados enquanto os executores aparecem em pé, ao lado, geralmente portando armas de fogo. Após as execuções, os grupos terroristas em diversos momentos exibiam os corpos e as cabeças decapitadas, na tentativa de chocar seus inimigos, como aconteceu, por exemplo, com o vídeo da decapitação do jornalista americano Daniel Pearl, em 2002, por terroristas da Al-Qaeda - e, mais recentemente, nas imagens que circularam sobre os casos de decapitações realizadas pelo Estado Islâmico¹³¹.

¹³¹ A Al-Qaeda foi criada no fim dos anos 80, pelo saudita Osama Bin Laden, que liderava um grupo militante surgido em Peshawar, em agosto de 1988. Anos depois permaneceu no Sudão, quando em 1996 se fixou no Afeganistão. Foi nesse período que a Al-Qaeda se transformou na organização como passou a ser conhecida, com várias ramificações e uma complexa linha de hierarquia. O Estado Islâmico, por sua vez, surgiu a partir de uma parte iraquiana da Al-Qaeda, dirigida por Abu Bakr al-Baghdadi. Em abril de 2013, Baghdadi propôs a união entre o Estado Islâmico do Iraque e a Frente Al-Nosra. Porém, a Al-Nosra negou-se a aderir ao movimento, agindo separadamente até janeiro de 2014, quando iniciou uma guerra entre eles. Abu Bakr al-Baghdadi é o autoproclamado califa do Estado Islâmico e em junho de 2014 anunciou o estabelecimento de um “califado mundial”, quando passou a ocupar parte de territórios na Síria e no Iraque. Fonte: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/01/entenda-diferencas-e-semelhancas-entre-al-qaeda-e-estado-islamico.html>



Imagem 26

A agressividade, o conflito e a violência, na maioria dos casos citados, são voltados e tolerados somente para fora dos próprios grupos, contra as pessoas que não fazem parte da comunidade, aqueles que são a ela externos. Na pretensão de manter a coesão e a convivência, há a tentativa da manutenção do “não conflito”, ou seja, um esforço em apaziguar as relações e tensões entre os sobreviventes, o que muitas vezes requer a relevância de atitudes que possam comprometer o boa coexistência entre aqueles que estão unidos. Em determinada ocasião, a título de exemplo, Carol decide sozinha matar duas pessoas que estavam doentes, achando que sua atitude era a melhor coisa para o grupo, em uma tentativa frustrada de manter o vírus da gripe longe do alcance dos outros sobreviventes (T04E02 e T04E04). Por conta disso ela é expulsa da prisão, pois apesar de não haver uma regra escrita, a convivência interna dos grupos pressupõe a moderação da agressividade e da violência entre seus integrantes, dado que isso é um dos elementos que compõem a base para a coexistência de diferentes indivíduos em um grupo. Especialmente, na série, a agressividade e a violência interna ao grupo iria ameaçar este novo modo de vida em comunidade e iria colocar em xeque a melhor forma de sobreviver neste mundo pós-apocalíptico. Em *The Walking Dead*, um único grupo trata desta regra (a não agressividade e violência interna) de forma clara, é o agrupamento de homens liderado por Joe, ao qual Daryl se junta quando se encontra sozinho (T04E13 e T04E15). Joe lhe explica as regras, dizendo que contra as outras pessoas eles podem fazer o que quiserem, mas para o controle do próprio grupo três regras devem ser seguidas: 1) é preciso reivindicar aquilo que você quer; 2) eles não podem roubar um dos outros; e 3) eles não podem mentir para eles mesmos.

Deste modo, todos os grupos aparecem bem estabilizados, sem grandes confrontos e disputas internas, como se as tensões humanas fossem suprimidas para aquele tipo de vida em comunidade. Os sobreviventes quando em grupos parecem adquirir um autocontrole extremamente forte que não permite que seus instintos, impulsos ou sentimentos, por vezes considerados inerentes aos seres humanos, se manifestem. De modo que tudo aquilo que poderia gerar diversos conflitos intrapessoais, como a raiva, a inveja ou ciúmes não se manifestam no interior dos grupamentos. Eles podem até estarem presentes na relação com outros grupos, mas não se revelam (ou, por outro lado, são contidos) nas relações entre as pessoas que se tornam aliadas. Um aspecto dessa imagem de estabilização dos grupos construída dentro da série está ligada à quase inexistência, por exemplo, de seqüências de homofobia, racismo, estranhamentos com relação à forma de se vestir ou à aparência, ou mesmo ciúmes e inveja, sentimentos que ocorrem em grupamentos humanos desde os tempos bíblicos e, muitas vezes, são geradores de conflitos, como no caso de Abel e Caim ou no de José e seus irmãos. É como se o seriado construísse o grupo como uma salvaguarda de todas as tensões, onde os conflitos e crises estão apaziguados e os erros facilmente resolvidos e perdoados. Isto ocorre, por exemplo, quando Tyresse perdoa Carol por ela ter matado duas pessoas que estavam doentes, entre elas sua amada, Karen. Tal apaziguamento, no entanto, parece ter, no interior do seriado, uma função bem delimitada: a de apontar a unidade do grupo calcada em torno desse inimigo que é externo e comum, os mortos-vivos. Em outras palavras, a paz permanecerá em vigência entre “nós”, desde que se possa guardar a agressividade e a violência para “eles”, os “outros”, para os grupos ou para aqueles que não possuem nomes e nem ao menos uma classificação definitiva ou explicação racional: os mortos que agora caminham.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de *The Walking Dead* continua a todo vapor, com o lançamento da sexta temporada programado para o dia 11 de outubro. O *comic book*, de fluxo mensal contínuo, de número 147 será lançado em 14 de outubro. Além disso, há o sucesso arrasador da primeira temporada da nova série *Fear The Walking Dead*¹³², situada no mesmo universo pós-apocalíptico, porém focada nos momentos imediatamente posteriores ao início da epidemia. E, explorando novas formas narrativas, conforme exploramos na introdução sobre a utilização transmídia, a emissora *AMC* irá lançar uma nova websérie, chamada *Flight 462* e dividida em 16 partes, cujos episódios serão lançados em conjunto aos novos episódios da sexta temporada¹³³. Portanto, o sucesso da série não foi algo momentâneo e passageiro, mas manteve-se durante diversos anos e ainda continua a ser explorado, através do desenvolvimento desse universo por meio de diversos produtos – incluindo outro seriado com características quase idênticas, como *Fear The Walking Dead*, que apresenta o mesmo formato e é exibida na mesma faixa de horário. Deste modo, a expansão observada e o interesse maciço da audiência parecem comprovar a atração pelos temas explorados pelos diferentes programas, principalmente por aquele fato-guia destas narrativas: a sobrevivência em um mundo tomado pelos *walkers*.

A grande adesão à série pode ser compreendida olhando para os aspectos relacionados ao formato serial e televisual, bem como, às novas formas do espectador se relacionar com os conteúdos televisivos, proporcionados pelo advento do vídeo, do DVD, do disco *blu-ray* e, especialmente, por conta da Internet, conforme exploramos na introdução deste trabalho. Por outro lado, podem ser acrescentados outros fatores menos evidentes a esta análise, se levarmos em conta as questões que envolvem o conteúdo interno do seriado, como sua narrativa e suas imagens e sons – proposta adotada por esta pesquisa. Primeiramente, como vimos ao longo deste trabalho, *The Walking Dead* movimenta uma diversidade de referências cinematográficas, apresentando construções imagéticas que remetem a diversos gêneros de filme, alguns clássicos. Em nossa leitura, isso facilita, estrategicamente, a construção de sentidos propostos pelo seriado nas diferentes seqüências, apresentando encadeamentos que possuem familiaridades com a estrutura de outras produções já conhecidas. Além da óbvia

¹³² A série alcançou o lugar de maior audiência entre todas as primeiras temporadas de séries na história da TV a cabo norte americana, com uma média de 11,2 milhões de espectadores de acordo com o instituto Nielsen. Fonte: <http://variety.com/2015/tv/news/ratings-fear-the-walking-dead-cable-record-1201610178>

¹³³ Para maiores informações: <http://www.amc.com/shows/fear-the-walking-dead/exclusives/fear-the-walking-dead-flight-462>

influência dos filmes de zumbis, desde George A. Romero até as produções mais atuais, também notamos a alusão aos filmes *western*, às produções “catástrofe” (sejam elas naturais ou não, como as invasões alienígenas) e às narrativas pós-apocalípticas e futurísticas, que apresentam um tempo sem esperanças e cercado de destruição.

O tema civilização, ainda que em variado grau de abordagem, envolve todos esses produtos. Desde o faroeste, com o desbravamento e domínio do oeste selvagem pela civilização ocidental, passando pelas catástrofes naturais ou pelos invasores advindos de outros planetas, e chegando até os momentos “pós-destruição”, com um futuro desesperançoso e sem regras, onde o ser humano encontra-se dependente de sua natureza para sobreviver (com a utilização da força física, a inteligência utilizada para a auto-conservação, etc.). Além dessas produções, o seriado apresenta referências e, se analisarmos melhor, críticas sociais a partir de fatos e elementos que circundam sua criação, assuntos pertencentes ao mundo contemporâneo e expressos pelo que Angela Ndalians chamou de *New Horror*. Podemos destacar, principalmente, a questão do terrorismo e seus desdobramentos desde o “11 de setembro”, através da Guerra ao Terror e da Guerra de Imagens, com a circulação acelerada de imagens pela Internet e do uso da destruição do corpo como arma para a desmoralização inimiga.

Embora não seja possível mensurar e apurar a correlação entre o sucesso do seriado e os anseios e desejos dos espectadores, nos parece clara a indicação de que o público aprecia e embarca nas tramas propostas por *The Walking Dead* – seja em virtude dos assuntos abordados, seja pelas situações enfrentadas pelas personagens. Afinal, a audiência não se conservaria fiel a um produto com o qual não estabelecesse certa relação de reconhecimento ou afinidade. Nesse ponto, a série pode nos ajudar a entender alguns aspectos sociais contemporâneos, na medida em que provoca a curiosidade da audiência para determinados assuntos e acontecimentos. Neste trabalho, perseguimos os elementos ligados à destruição da civilização, em que o rompimento de laços e amarras, preço que se paga para a manutenção da vida em sociedade, coloca as personagens diante de situações em que precisam lidar com seus impulsos e com os impulsos de outros sobreviventes. Além disso, não podemos deixar de destacar a força de uma série que mostra o mundo destruído, voltado exclusivamente para a sobrevivência e o tempo presente, sem previsão de futuro e livre das pressões econômicas e sociais.

Não deixa de ser paradoxal, no entanto, que apesar de explorar um mundo devastado – em que aspectos associados às conquistas civilizacionais não deveriam encontrar mais

fundamento – a trama do seriado aposte na busca do estabelecimento e construção de regularidades e cotidiano, como mostra a retomada, no mundo dos *walkers*, de parâmetros sociais nos quais os produtores estão inseridos, bem como, a própria audiência. Mesmo sendo um produto fictício, é interessante observar como, sob esse aspecto, foram construídos os diferentes temas, como se a forma de organização (da vida e do mundo) remontasse os padrões anteriores ao advento dos *walkers*. Não ocorre uma tentativa de estabelecer novas formas de relacionamento entre as pessoas, mas, pelo contrário, há uma tentativa de retomada das regularidades a partir de padrões que antes eram conhecidos. Isto se deve ao fato de não haver tempo para a criação de novas estruturas. Afinal, as personagens não sobreviveriam se tivessem que inventar tudo outra vez. Entretanto, isto se deve também à preservação, na trama do seriado, de determinadas formas internalizadas de apropriação do espaço e do tempo (dado que os materiais do mundo moderno, como automóveis, vias, casas, cidades, etc., não foram destruídos), que passam a servir como conhecimento à mão, criados pelo cotidiano e pelo senso comum¹³⁴. Desta forma, a vida social é rapidamente restabelecida, ocorrendo as separações de tarefas, assim como o surgimento de grupos, as relações estabelecidas entre eles, o surgimento do líder, as disputas de poder, etc. Não se trata, assim, do surgimento de um mundo novo, mas de uma vida referenciada por aquilo que já se conhecia, onde as regras partilhadas no cotidiano contemporâneo mostram a sua força – ainda que a destruição, as práticas tidas como “anti-civilizacionais” (como o canibalismo) e o enfrentamento dos *walkers* tivessem virado este cotidiano anterior de cabeça para baixo. Neste ponto, podemos notar a importância adquirida, na série, pelos protocolos de como agir, seja na relação com os outros sobreviventes, seja no modo de enfrentar os perigos, em que uma espécie de manual tenta ser criado, indicando-nos o modo de lidar com eles.

Chama particular atenção a presença dos *walkers*, este outro visível e ameaçador da humanidade, aqueles que surgem dessa mesma humanidade, mas sem memória e com um instinto único de se alimentar dos próprios seres humanos, tornam-se incapazes de conviver com os sobreviventes. Em um mundo sem as amarras sociais, responsáveis por estabelecer a manutenção do autocontrole, anteriormente sustentadas pela educação e pelas instituições (em

¹³⁴ Como se a série permitisse observar as estruturas sociais das atividades cotidianas, algo próximo do que havia explorado Harold Garfinkel, no livro *Studies in ethnomethodology*, ressaltando aquilo que é do conhecimento do senso comum (*common sense*). Para Garfinkel (1967, p. 76), a “cultura comum” (*common culture*) diz respeito àquilo que as pessoas fazem e imaginam ser o correto durante seu cotidiano, padrões de ação que foram socialmente elaborados, e que elas acreditam ser a forma pela qual os outros também baseiam seu comportamento. Neste sentido, aparece em *The Walking Dead* uma forma de organização entre os sobreviventes que se baseia numa vida anterior, utilizando um conhecimento adquirido através do senso comum e na crença de que os outros também seguiriam estes padrões.

uma leitura eliasiana), é como se os piores impulsos humanos só pudessem ser dominados dentro dos grupos pela ameaça externa e constante que figura nos *walkers*. Nesse aspecto, eles tornam-se mais do que assustadores monstros mortos-vivos, e se apresentam como a própria humanidade que, voltada somente para os protocolos de sobrevivência, esqueceu de dominar a si mesma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. Educação após Auschwitz. In: MAAR, Wolfgang Leo (trad.), **Educação e Emancipação**. 3. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2003. p. 119-138.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Temas básicos da sociologia**. São Paulo: Cultrix, 1973. p. 93-104.

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo?. In: **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009. p. 25-51.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. A construção social da ambivalência. In: **Modernidade e ambivalência**. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999. p. 62-84.

_____. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 2004.

BAZIN, André. Ontologia da imagem fotográfica. In: **O cinema: Ensaios**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991. p. 19-26.

BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: **Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. p. 91-107.

BIDERMAN, Shai. "Do not forsake me, oh, my darling": loneliness and solitude in westerns. In: MCMAHON, Jennifer L.; CSAKI, B. Steve (ed.), **The philosophy of the western**. The university press of Kentucky, 2010. p. 13-29.

BISHOP, Kyle W. **Dead man still walking: a critical investigation into the rise and fall ... and rise of zombie cinema**. University of Arizona, 2009. Disponível em: <http://arizona.openrepository.com/arizona/bitstream/10150/194727/1/azu_etd_10498_sip1_m.pdf> Acesso em: 29 out. 2013.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997. p. 7-97.

_____. Uma imagem ampliada. In: KÜHNER, Maria Helena (trad.), **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. p. 14-67.

DOTSON, Jennifer W. **Considering blackness in George A. Romero's *Night of the living dead*: an historical exploration**. Middle Tennessee State University, 2006. Disponível em: <<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-04192006-211101/>> Acesso em: 13 jul. 2013.

DURKHEIM, Émile. Introdução: objeto da pesquisa, Sociologia religiosa e teoria do conhecimento. In: **As formas elementares da vida religiosa**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. VI-XXVII.

_____. O que é um fato social?. In: **As regras do método sociológico**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 01-13.

ELIAS, Nobert. **O processo civilizador** – Vol. I – Uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

_____. **O processo civilizador** – Vol. II – Formação do Estado e civilização. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

_____. A solidão dos moribundos. In: **A solidão dos moribundos, seguido de, envelhecer e morrer**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. p. 07-77.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Portugal, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. **Microfísica do poder**. 23 ed. São Paulo: Graal Editora, 2007.

FREUD, Sigmund. O futuro de uma ilusão; O mal-estar na civilização. In: SALOMÃO, Jayme (Org.); Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu. São Paulo: Abril Cultural (col. **Os Pensadores**), 1978. p. 85-194.

GARFINKEL, Harold. **Studies in ethnomethodology**. New Jersey: PRENTICE-HALL, 1967.

GOFFMAN, Erving. **Manicômios, Prisões e Conventos**. Tradução de Dante Moreira Leite. 7. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

HANSEN, Miriam. Perspectivas descentradas. In: KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. p. 9-45.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da razão**. São Paulo: Centauro, 2002.

JENKINS, Henry. “Venere no altar da convergência”: um novo paradigma para entender a transformação midiática. In: **Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2. ed., São Paulo: Aleph, 2009. p. 27-53.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?**. Tradução de Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2012.

KRACAUER, Siegfried. A fotografia; O ornamento da massa. In: **O ornamento da massa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. p. 63-80; 91-103.

LASCH, Christopher. **A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio**. Tradução de Ernani Pavanelli. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

_____. **O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis.** Tradução de João Roberto Martins Filho. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

LEACH, Edmund. Aspectos antropológicos da linguagem: categorias animais e insulto verbal. In: MATTA, Roberto da (Org.). **Edmund Leach: antropologia.** São Paulo: Ática, 1983. p. 170-198.

MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. In: **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 1997. p. 188-201.

_____. A narrativa seriada. In: **A televisão levada a sério.** São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 83-97.

MENEZES, Paulo. **Blade Runner: entre o passado e o futuro.** São Paulo: Tempo Social, Ver. Sociol. USP, 11(1), maio 1999. p. 137-156.

_____. **Tropa de Elite: perigosas ambigüidades.** RBCS - Revista Brasileira de Ciências Sociais, vol. 28, n. 81, fev. 2013, p. 63-75.

MITCHELL, W. J. T. **What Do Pictures "Really" Want?.** The MIT Press, 1996, Out, Vol. 77. p. 71-82. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/778960>> Acesso em: 15 jul. 2014.

_____. **Cloning terror: the war of images, 9/11 to the present.** Estados Unidos: The University of Chicago Press, 2011.

MITTELL, Jason. Film and television narrative. In: HERMAN, David. (Ed.). **The Cambridge Companion to Narrative.** Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 156-171.

_____. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. São Paulo: MATRIZES, ano 5, nº 2, jan./jul., 2012. p. 29-52.

NDALIANIS, Angela. Introduction; Horror Aesthetics and the Sensorium. In: **The horror sensorium: media and the senses.** Estados Unidos: Macfarland & Company, 2012. p. 03-39.

PLATTS, Todd K. **Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture.** Sociology Compass, 2013. p. 547-560. Disponível em: <http://www.academia.edu/2076353/Locating_Zombies_in_the_Sociology_of_Popular_Culture> Acesso em: 29 out. 2013.

PROKOP, Dieter. Fascinação e tédio na comunicação: produtos de monopólio e consciência. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Prokop.** São Paulo: Ática 1986. p. 149-194.

SAHLINS, Marshall. *La pensée bourgeoise*: a sociedade ocidental como cultura. In: **Cultura na prática.** 5. ed., Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005. p. 179-219.

SENNET, Richard. **O declínio do homem público: as tiranias da intimidade.** Tradução de Lygia Araujo Watanabe. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SIMMEL, Georg. **Sociologia da Refeição (1910)**. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, nº 33, jan./jun. 2004, p. 159-166.

_____. **As grandes cidades e a vida do espírito (1903)**. Mana, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, out. 2005, p. 577-591. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132005000200010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 15 set 2014.

SORLIN, Pierre. **Sociología del Cine: La apertura para la historia de mañana**. Mexico: Fondo de Cultura Económica, 1992.

_____. **Estéticas del audiovisual**. Argentina: La Marca Editora, 2010.

STANITZEK, Georg. **Reading the Title Sequence (Vorspann, Générique)**. University of Texas Press, Cinema Journal, 48, Number 4, Summer 2009. p. 44-58. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/journals/cj/summary/v048/48.4.stanitzek.html>>. Acesso em: 25 jun. 2015.

STAROBINSKI, Jean. **As máscaras da civilização: ensaios**. Tradução de Ana Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 11-56.

TÖNNIES, Ferdinand. Comunidade e sociedade como entidades típico-ideais. In: FERNANDES, Florestan (Org.). **Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional e Editora da Universidade de São Paulo, 1973. p. 96-116.

TRUFFAUT, François. Reflexiones sobre los niños y el cine. In: **El placer de la mirada**. Tradução de Clara Valle. Espanha: Ediciones Paidós Ibérica, 1999. p. 33-36.

WEBER, Max. Parte II: Poder. In: **Ensaio de Sociologia**. Tradução de Waltensir Dutra. 5 ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1982. p. 187-305.

_____. Os tipos de dominação. In: **Economia e Sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva – Volume 1**. Brasília: Editora da UNB, 1999. p. 139-188.

_____. Comunidades políticas; Sociologia da dominação. In: **Economia e Sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva – Volume 2**. Brasília: Editora da UNB, 1999. p. 155-580.

_____. **Economía y Sociedad: esbozo de sociología comprensiva**. Espanha: Fondo de Cultura Económica, 2002.

REFERÊNCIAS DA WEB

ASSIS, Érico. ***The Walking Dead* liderou vendas de comic shops nos EUA em 2011.** Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/walking-dead-liderou-vendas-de-comic-shops-nos-eua-em-2011/>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:13:24.

ASSIS, Érico. **Edição 33 de *The Walking Dead* esgota em 24 horas.** Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/edicao-33-de-the-walking-dead-esgota-em-24-horas/>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:15:30.

BETTONI, Rogério. **Sonhando perigosamente com Slavoj Žižek – Entrevista.** Disponível em: <<http://slavoj-zizek.blogspot.com.br/2013/03/sonhando-perigosamente-comslavoj-zizek.html>> Acesso em: 16 jul 2013, 09:10:51.

HQ de “*The Walking Dead*” lidera lista de vendas em 2012. Disponível em: <<http://diversao.terra.com.br/arte-e-cultura/hq-de-the-walking-dead-lidera-lista-de-vendas-em-2012,b286a908d4a1c310VgnVCM5000009ccceb0aRCRD.html>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:21:40.

JIMENEZ, Keila. **“*The Walking Dead*” tem mais audiência que programas ao vivo na Band.** Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/televisao/1258803-the-walkingdead-tem-mais-audiencia-que-programas-ao-vivo-na-band.shtml>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:34:30.

Número 100 de “*The Walking Dead*” bate recorde de vendas. Disponível em: <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/numero-100-de-the-walking-dead-bate-recorde-de-vendas-5496771.html>> Acesso em 15 jul 2013, 13:30:10.

QUADRADO, Cinthia. **Terceira temporada de “*The Walking Dead*” tem grande audiência.** Disponível em: <<http://teleseries.uol.com.br/terceira-temporada-de-the-walking-dead-tem-grande-audiencia/>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:17:45.

RICCO, Flávio. **Canal Fox bate recorde de audiência no Brasil com “*The Walking Dead*”.** Disponível em: <<http://televisao.uol.com.br/colunas/flavioricco/2011/11/08/canal-fox-bate-recorde-de-audiencia-no-brasil-com-the-walkingdead.htm>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:32:20.

“*The Walking Dead*” estreia com recorde de audiência nos Estados Unidos. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/824113-the-walking-dead-estreia-com-recorde-de-audiencia-nos-estados-unidos.shtml>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:16:40.

***The Walking Dead* Season 3 Premiere Breaks Records With 10.9 Million Viewers.** Disponível em: <<http://dailydead.com/the-walking-dead-season-3-premiere-breaks-records-with-10-9-million-viewers/>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:20:10.

TOP 5: SÃO PAULO - SEMANA 02 – 07/01 A 13/01/2013. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/ptbr/conhecimento/TabelasMidia/audienciadetvsp/Paginas/TOP-5-S%C3%83OPAULO-SEMANA-02.aspx>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:36:45.

TOP 5: RIO DE JANEIRO - SEMANA 06 – 04/02 A 10/02/2013. Disponível em:
<<http://www.ibope.com.br/ptbr/conhecimento/TabelasMidia/audienciadetvrj/Paginas/TOP-5-RIO-DE-JANEIROSEMANA-06.aspx>> Acesso em: 15 jul 2013, 13:40:22.